PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

76 • MAYO 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €

SÓLO 2'95 € REVISTA + GUÍA



PS3 20 PERIFÉRICOS IMPRESCINDIBLES
Equipa tu consola con los mejores accesorios

MANHUNT 2
Rockstar reinventa su título más oscuro

¡PRIMERA REVIEW!

Spider-Man 3

PS3 PS2

¡CAERÁS EN SUS REDES!



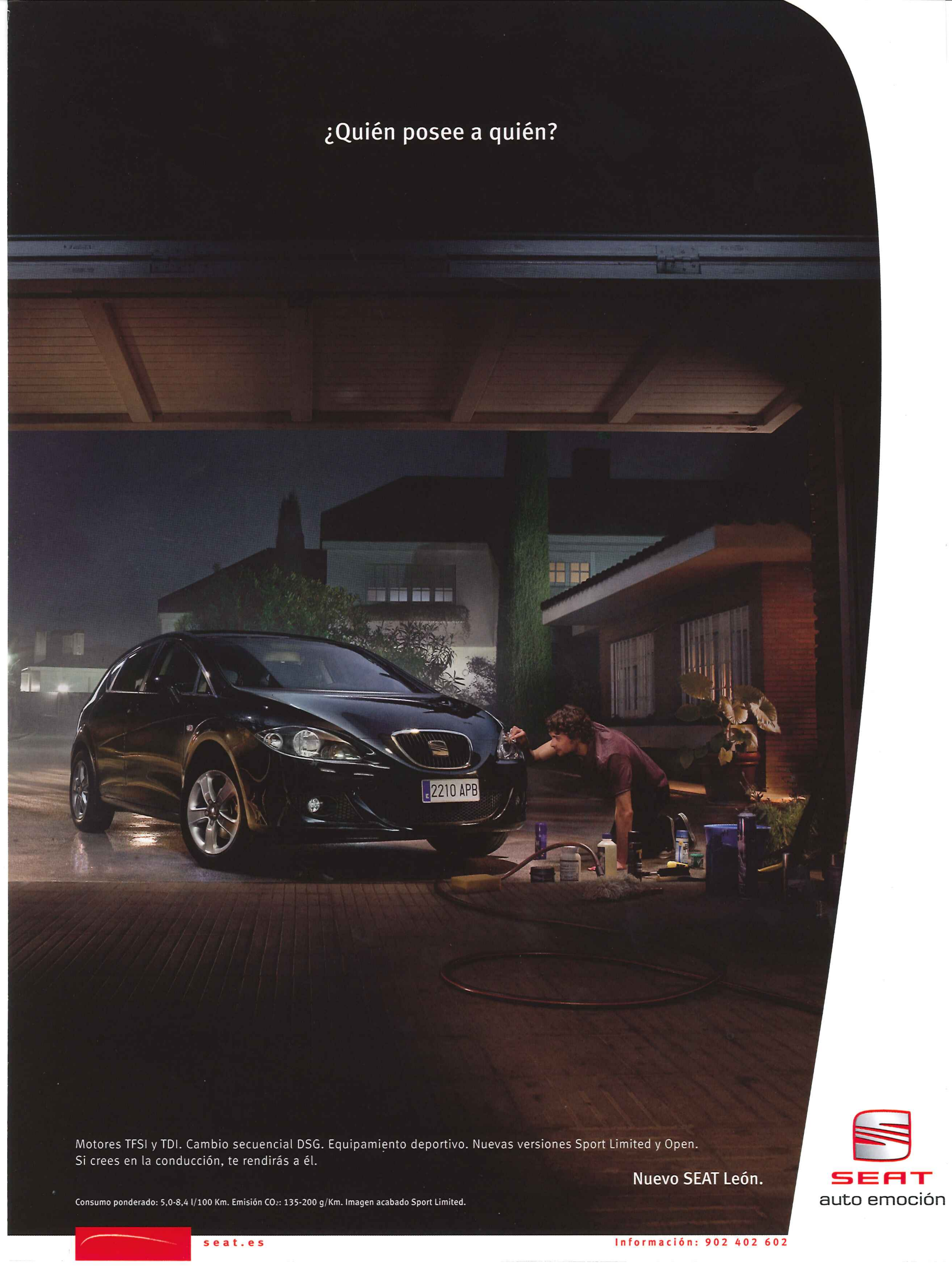
DESCUENTO
EN LOS MEJORES JUEGOS!

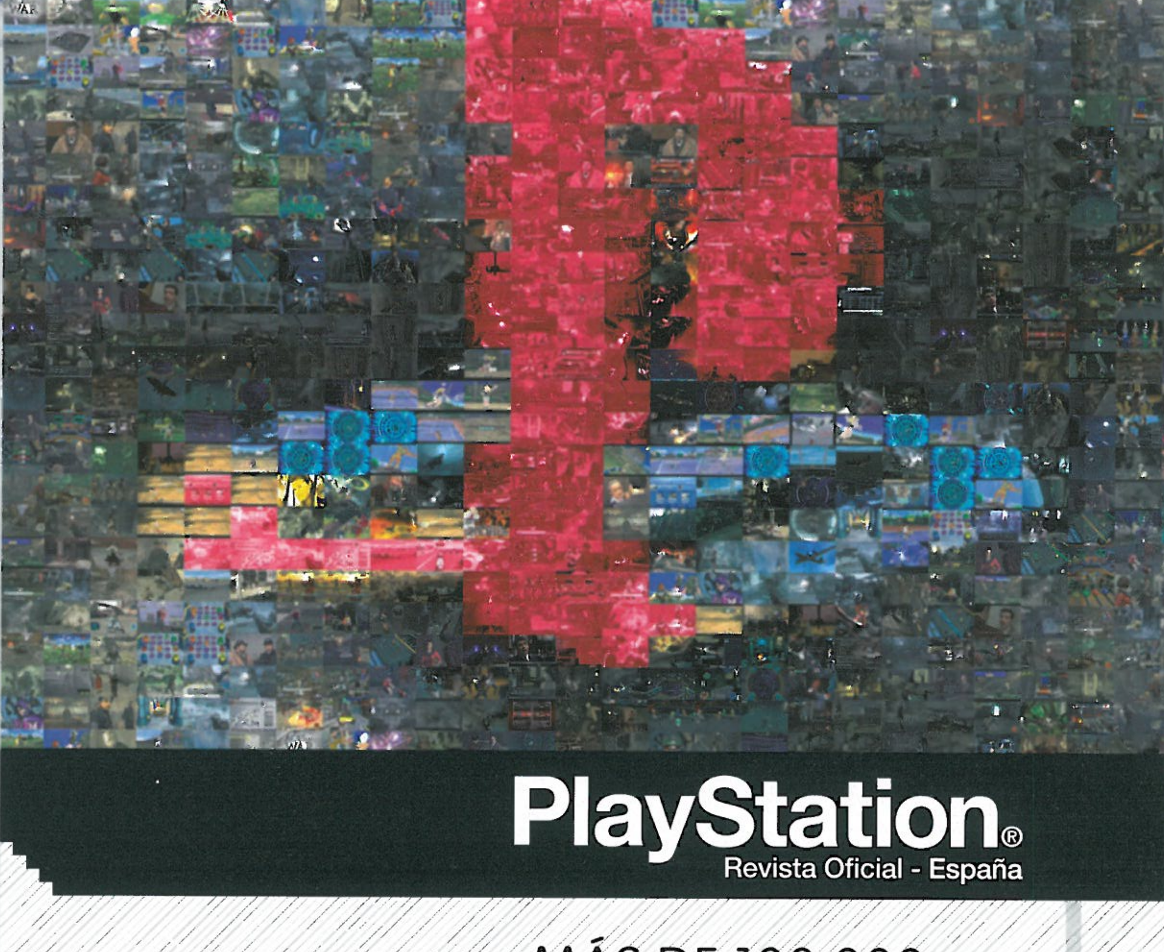
5€

E AHORRO SEGURO EN NUESTROS
ÍTULOS RECOMENDADOS...
Genji: Days Of The Blade (PS3)
Virtua Tennis 3 (PS3)
Blazing Angels: Squadrons Of... (PS3)
Heatseeker (PS2) · Rainbow Six Vegas (PSP)

A FONDO:
TOMB RAIDER ANNIVERSARY - **DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2** - F.E.A.R.
GOD OF WAR II - PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO - **FREE RUNNING**
RIDGE RACER 7 - **VALKYRIE PROFILE LENNETH** - BUZZ! EL MEGACONCURSO...

CONTRA LA PIRATERÍA
Defiende tu CULTURA


¿Quién posee a quién?
2210 APB
Motores TFSI y TDI. Cambio secuencial DSG. Equipamiento deportivo. Nuevas versiones Sport Limited y Open.
Si crees en la conducción, te rendirás a él.
Nuevo SEAT León.
Consumo ponderado: 5,0-8,4 l/100 Km. Emisión CO₂: 135-200 g/Km. Imagen acabado Sport Limited.
SEAT
auto emoción
seat.es
Información: 902 402 602



PlayStation®
Revista Oficial - España

¡MÁS DE 100.000 PLAYSTATION 3!



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es

«Érase una redacción llena de almas quejumbrosas»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es

«Cuando brille el sol... olvídate de mí»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es

«Lo que fui, a donde voy, son lo que tengo... (Fábula)»



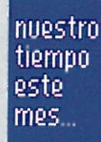
Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es

«Me consagraría al rocanrol, pero me haría pupa»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es

«Soy el Houdini de los cierres. Desaparezco a la mínima»

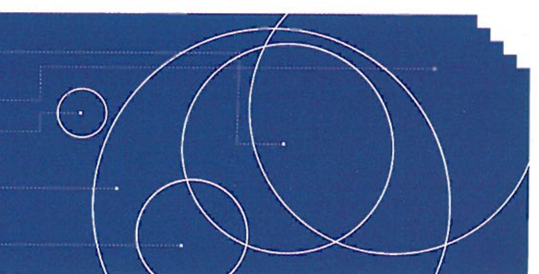


Sabíamos que PS3 se iba a convertir en todo un éxito de ventas a las primeras de cambio, pero la asombrosa cifra alcanzada en apenas unos días nos ha dejado muy claro que los usuarios PlayStation tenían ganas de entrar en acción. Ni el precio, ni los retrasos respecto a Estados Unidos y Japón han podido aplacar los deseos de cientos de miles de almas en nuestro país por formar parte de la auténtica nueva generación. PlayStation 3 se ha convertido en el objeto más codiciado, buscado y soñado por todos. Los teóricos rivales han desaparecido prácticamente del mapa, ya nadie habla de ellos, como heraldos del futuro que ya pertenecen al pasado. El mundo del videojuego es así y no siempre el que da primero da dos veces. Que se lo digan a muchos. Esta invasión anunciada e imparable de PS3 también ha tomado posiciones en la revista y sólo algunos héroes legendarios como Kratos han sido capaces de restarle algo de protagonismo.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...

- 4 horas disfrutando de la llegada de PS3 en la noche del 23 de marzo, con sarao incluido
- 7 horas disfrutando con las imágenes de Karima
- 10 min. comentando lo que hemos hecho en esta Semana Santa, ¿pero ha habido vacaciones?
- 10 horas pensando lo que haremos en el puente de mayo, ¿pero habrá puente en mayo?
- 37 min. refrescándonos con el mando-ventilador de Logitech para PS3 (¡búscalo en la página 50!)



GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JESÚS MARAÑA,JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte DIEGO ARESO
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, J. ITURRIOZ, RAFA NOTARIO, JESÚS ROCAMORA
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Director Editorial y de Expansión OSCAR BECERRA
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Directora de Marketing MARÍA MORO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinle, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i g-a.com **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin.sodersten@interdeco.se **USA:** I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Valcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**


sumario
#76
MAYO
2007
PS2
PS3
PSP
Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.
Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.
CALIDAD PRECIO
Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.
Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.
DEMO JUGABLE
Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.
Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.
La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.
A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.
CÓMO PUNTUAMOS
Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.
TEMA DE PORTADA
66
SPIDER-MAN 3.
ANALIZAMOS ANTES QUE NADIE LA NUEVA ENTREGA DE LAS AVENTURAS DEL SUPERHÉROE
PlayStation
Revista Oficial - España
44
MANHUNT 2.
EL CONTROVERTIDO JUEGO DE ROCKSTAR REGRESA A PS2 Y PSP
72
GOD OF WAR II.
EL VEREDICTO DEFINITIVO DE LAS NUEVAS AVENTURAS DE KRATOS
48
20 PERIFÉRICOS PARA PS3.
LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU NUEVA CONSOLA



30 **ON-LINE.** CONOCE TODO LO QUE PUEDE OFRECERTE PLAYSTATION STORE







160 **GUAPAS Y JUGONAS.** KARIMA ADEBIBE, MILA JOVOVICH, MURFILA, CHENOA, NAJWA NIMRI, ANGELINA JOLIE Y VERÓNICA ECHEGUI



130 **TOMB RAIDER ANNIVERSARY.** NUEVA INFORMACIÓN E IMÁGENES DEL REGRESO DE LARA



76 **RIDGE RACER 7.** ANÁLISIS DE LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA DE CONDUCCIÓN DE NAMCO, EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 3




PS3 PS2 PSP
futuro
perfecto
Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados.
Skaters. El juego contará con profesionales como Danny Way y PJ Ladd.
100% Veraz. Control tan revolucionario como realista: un simple error... y al suelo.

SKATE

LANZAMIENTO
OTOÑO
2007

PS3

La supremacía de la saga *Tony Hawk* está en serio peligro. **EA Black Box** prepara el que será el más veraz y espectacular simulador de *skate* de la historia. Su revolucionario sistema de control nos permitirá ejecutar todo tipo de acrobacias con un realismo inédito en consola, aunque a cambio exigirá largas horas de entrenamiento. Harás bien olvidándote de los vicios adquiridos con los *Tony Hawk*, porque en ***Skate*** la tabla reaccionará a tus movimientos como lo haría una de verdad... hasta las últimas consecuencias. Luego podrás compartir el vídeo de tus caídas con otros usuarios vía Internet.

Realismo. Su motor físico será un juez implacable que te obligará a mantener el equilibrio como en una tabla real.

En Otoño. EA aún no ha anunciado una fecha precisa de salida. Hasta entonces, la saga Tony Hawk podrá respirar tranquila.

Artista. Por supuesto, después de un sinfín de caídas vienen las recompensas: serás un auténtico as a la hora de ejecutar grinds.

Obra de skaters. Jay Balmer, productor ejecutivo de Skate, tiene más de 30 años de experiencia sobre la tabla.



Los coches. Modelos reales son empleados en el juego. Y no sólo los que puedes ver actualmente en el campeonato de rallys, sino otros como buggies o camiones.

La moviola. La captura que preside esta página pertenece a una de las espectaculares repeticiones que pueden ser observadas con todo lujo de detalle al acabar cada carrera.



Neon. Este es el nuevo motor gráfico creado por los ingenieros de Codemasters para llevar el peso de todo el apartado visual.

Física. Uno de los apartados más cuidados es el papel que el viento tiene sobre algunos elementos como el humo.

Get Dirty. Ciertos efectos, como las salpicaduras de barro al surcar los circuitos, están realmente conseguidos.

COLIN McRAE DIRT

PS3

Tras años de inactividad, la saga de simulación de rallys más veterana regresará este verano por todo lo alto. Para ello, sus programadores han desarrollado un nuevo motor gráfico, espectacular por lo que hemos visto y jugado hasta ahora, y no se han ceñido al mundo de esta competición. Gracias al acuerdo con el *C.O.R.R.* (el campeonato de conducción «off-road» más prestigioso de EE.UU.), podrás encontrar hasta doce disciplinas diferentes, todas ellas marcadas por la velocidad sobre cualquier terreno susceptible de ser surcado por vehículos.

LANZAMIENTO
VERANO
2007

Armas. Al igual que en en anteriores entregas, según avances en la aventura podrás conseguir potentes armas como ésta.



LANZAMIENTO
MAYO
2007

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

Todo parece apuntar que el desarrollo de la nueva aventura del popular dúo de **Insomniac** será fiel a la mecánica plasmada en los tres primeros capítulos (recordad que el último, *Ratchet: Gladiator,* fue un *shooter* puro y duro), asegurando sus nuevos desarrolladores **(High Impact)** que su salto a **PSP** irá acompañado de más armas, *gadgets*, más niveles y de un modo multijugador. De este modo, la aventura se regirá por los cánones clásicos de la saga: acción y plataformas a partes iguales. Como en anteriores entregas, el jugador, según vaya superando fases, irá consiguiendo mejores armas: botas antigravitatorias, garfios extensibles...



PURA ALTA DEFINICIÓN

TECNO

Cámara de vídeo Sony HDR-HC5E

Con esta cámara de última generación podrás grabar tus mejores momentos en alta definición con la mayor resolución posible. Además, también realiza fotografías de hasta 6 Megapíxeles. Y lo mejor de todo, las imágenes se pueden componer y revisar más fácilmente gracias a la amplia pantalla extraíble LCD. Puedes conectar directamente la cámara a cualquier televisor HD gracias al conector HDMI que incluye. 1.200 € www.sony.es

Veinte periféricos para PS3. Si quieres conocer todos los accesorios que te permitirán aprovechar al máximo tu nueva PS3, no te pierdas el reportaje de la página 48.



¡MÚSICA LIGERA!

Walkman Video

Sí, ligera porque es el reproductor multimedia de su categoría más pequeño y ligero del mundo. Sus medidas son 88x43,8x9,1 mm. y pesa 53 gramos. Pero lo mejor de todo es que este Walkman Video MP3 Player de Sony permite disfrutar de una calidad de vídeo y sonido sorprendente. Posee una pantalla de 2" y una capacidad de memoria de hasta 8GB. **(PVP sin confirmar)** www.sony.es

MUCHO MÁS QUE SONIDO

Microcadena Philips

Con un diseño muy moderno, esta Microcadena MCD 288 de Philips te permite disfrutar de un sistema de audio y vídeo muy completo, ya que integra un reproductor de DVD compatible con los formatos DivX y MP3. Gracias a su sonido Dolby Digital y a los 4 modos DSC, la Microcadena te permite disfrutar de un sonido ambiente muy realista. Además, va equipada de puerto USB Host para leer contenidos multimedia. **399 €** www.philips.es





TRES DE NECESIDAD

Los accesorios imprescindibles para PSP



1 Altavoces 2.1 JBL.

Sistema de altavoces estéreo que se acopla perfectamente bajo tu PSP. Cuenta con una potencia de 3Wx2, subwoofer y la posibilidad de ser alimentado por pilas, batería o adaptador a corriente (incluido). Además, cuenta con una entrada de minijack estéreo. La mejor forma de escuchar el sonido de tu portatil. Su precio, 129€.

2



Memory Stick Pro Duo 8GB.

Sí, ya sé que se te ha quedado pequeña tu tarjeta de memoria a la hora de almacenar todo el contenido multimedia que es capaz de reproducir tu PSP. Por eso te recomendamos este modelo de Memory Stick Pro Duo con 8GB de capacidad.

3 Communicator Headset Datel.

Compatible con todos los juegos de PSP que admitan chat de voz, incluye micrófono y auricular con sistema Crystal Clear Sound para un sonido nítido y conexión Wi-Fi con la consola.





El detalle. Guitarra Wireless. Ya está disponible en las tiendas el accesorio perfecto para todos los jugadores de Guitar Hero II. Por sólo 49,95 €, olvídate de los cables al convertirte en una estrella del rock.

NUNCA VERÁS NADA IGUAL
Monitor 2D/3D

Increíble pero cierto. 3D Illusions ha hecho realidad el sueño de muchos jugones creando este monitor LCD que permite disfrutar de imágenes 2D y 3D, pudiendo visualizar de este modo imágenes con volumen y profundidad. Hay dos modelos disponibles, uno de ellos se vende junto con gafas polarizadas. (PVP sin confirmar) www.3dillusions.es

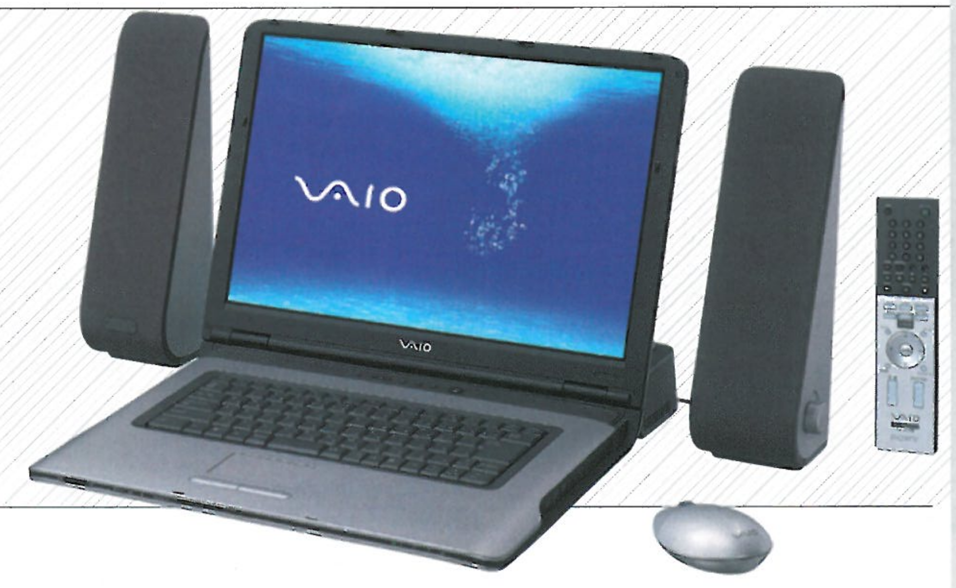
UN TELÉFONO MULTIUSOS
Nokia N95

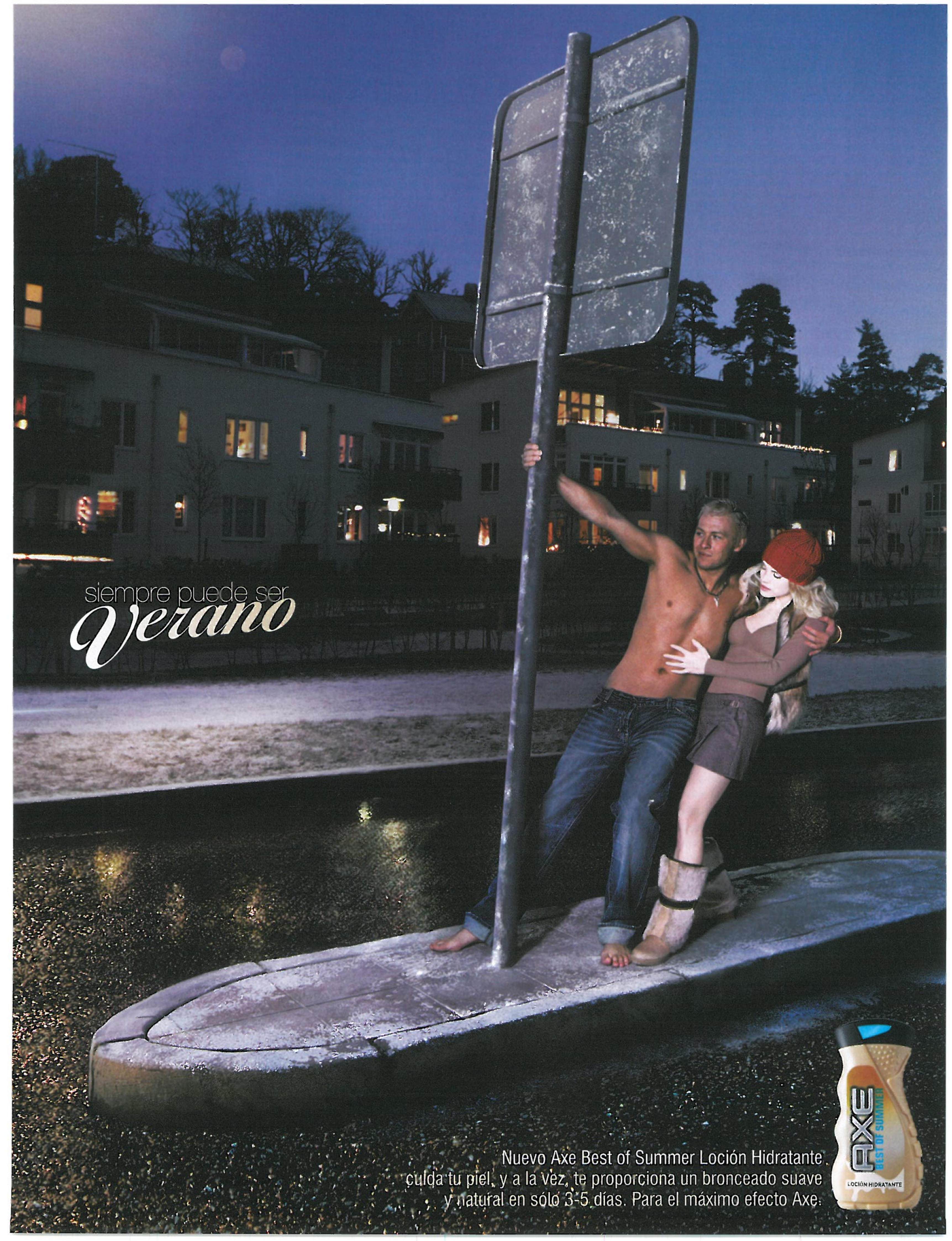
Los teléfonos móviles dejan de ser un simple aparato para poder comunicarte para convertirse en complejos sistemas multifuncionales. Como es el caso de este Nokia, que lleva incorporado GPS, cámara de 5 Megapíxeles, conexión a Internet de alta velocidad. Además, posee una impresionante pantalla de 2,6 pulgadas. 550 € www.nokia.es



NO TODO ES TRABAJAR...
Portátil Vaio

Se trata de la Serie AR30 de Vaio, la última versión del primer portátil que presentó una unidad óptica Blu-ray Disc integrada. Ahora, además, te permite editar tus propios vídeos en alta definición y luego copiarlos a un dispositivo Blu-ray. Asimismo, entre sus prestaciones más destacadas, señalar su espectacular pantalla panorámica LCD de doble iluminación y de 17 pulgadas. 3.000 € www.sony.es




siempre puede ser
Verano
Nuevo Axe Best of Summer Loción Hidratante
cuida tu piel, y a la vez, te proporciona un bronceado suave
y natural en sólo 3-5 días. Para el máximo efecto Axe.
AXE
BEST OF SUMMER
LOCIÓN HIDRATANTE



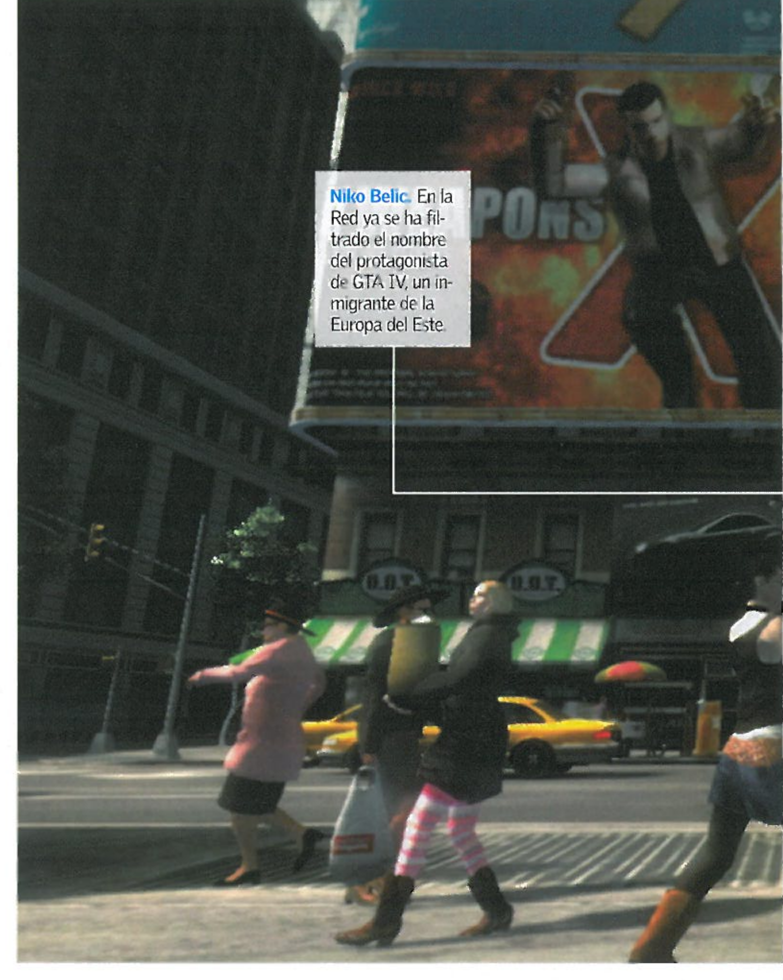
EL TRÁILER. GTA IV revolucionará la industria del videojuego, como hizo en su día GTA III. Si no nos crees, echa un vistazo al tráiler, en la web que te indicamos arriba. Te garantizo que volverás a verlo 5 ó 6 veces...

¡Vive la Résistance! Saboteur te mostrará que las guerras no sólo se ganaron en el campo de batalla.

¡ASÍ SERÁ GTA 4!

Rockstar hace público el tráiler del juego más esperado del año

La cuenta atrás llegó a su fin a las 0 horas del pasado 30 de marzo. En ese mismo instante, y de forma simultánea en todo el mundo, **Rockstar** desveló el primer tráiler del esperadísimo ***Grand Theft Auto IV***, conmocionando a millones de usuarios y aterrorizando a sus competidores, que tendrán que rizar el rizo para superar lo que a buen seguro va a ser una obra maestra, el referente absoluto en **PlayStation 3**. El breve, pero intenso, vídeo deja vislumbrar todo el poderío del motor gráfico *RAGE* y las inmensas posibilidades que ofrecerá el juego, que no llegará a las tiendas hasta octubre. Pese al secretismo que envuelve al proyecto, ya han comenzado a filtrarse por Internet algunos detalles de ***GTA IV***, como el nombre de su protagonista, Niko Belic, y su origen, un país de la Europa del Este. También se ha hecho pública la ira del alcalde de Nueva York (Michael Bloomberg) al enterarse de que *Liberty City*, escenario del juego, ha sido modelada tomando como ejemplo Nueva York. Y es que, las primeras pantallas muestran lugares con un sospechoso parecido a edificios y calles emblemáticas de la Gran Manzana.



Niko Belic. En la Red ya se ha filtrado el nombre del protagonista de GTA IV, un inmigrante de la Europa del Este.







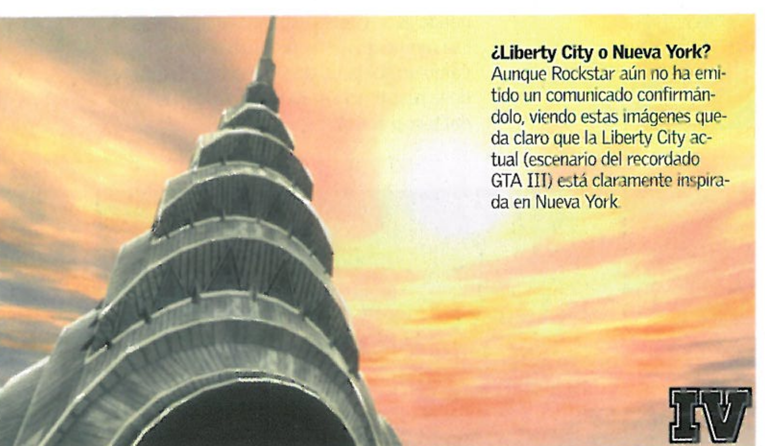


SABOTEUR
Lo nuevo de Pandemic

Los creadores del inolvidable *Mercenarios* darán un interesante giro de tuerca a un tema tan manido como la IIGM. En *Saboteur* encarnarás a un miembro de la Resistencia Francesa, experto en combatir a los nazis desde la sombra, saboteando sus instalaciones y dinamitando desde las vías de tren a *zepelines*.







¿Liberty City o Nueva York? Aunque Rockstar aún no ha emitido un comunicado confirmándolo, viendo estas imágenes queda claro que la Liberty City actual (escenario del recordado GTA III) está claramente inspirada en Nueva York.

MADE IN USA



1

Nascar 08. **Electronic Arts** ha mostrado las primeras imágenes del aspecto que presentará su conocida franquicia *Nascar* en **PlayStation 3**. Aparte de su excelente apariencia en alta definición, *Nascar 08* cuenta con una gran profundidad de juego gracias a la capacidad para adaptar el coche a la competición y un divertido modo On-line para 16 jugadores.

2



Nuevas imágenes de The Darkness. **2K Games** ha desvelado más capturas del juego que dejan muy claro que las correrías de Jack Estacado no te van a dejar indiferente. La extraña mezcla de terror, *FPS* y aventura en tercera persona prometen hacer del juego una de las sensaciones de esta temporada para **PlayStation 3**.



3

Naughty Dog en PS3. Los «papás» de Jak & Daxter están desarrollando una aventura a lo Indiana Jones para **PlayStation 3**, *Uncharted: Drake's Fortune*.





El pasado 30 de marzo PlayStation 3 rompió la barrera de las 100.000 consolas. Es el sistema de entretenimiento que más rápidamente se ha extendido en España.

HITMAN, LA PELÍCULA.

Eidos Interactive ha confirmado el comienzo del rodaje de *Hitman*. Timothy Olyphant interpretará al mortífero Agente 47. Entre las localizaciones escogidas para el largometraje están Sofía, San Petersburgo y Londres. La película será distribuida por **20th Century Fox** en todo el mundo.

El desembarco. El título de Codemasters nos tiene reservadas espectaculares secuencias como el apoteósico bombardeo de las calles de la Gran Manzana.





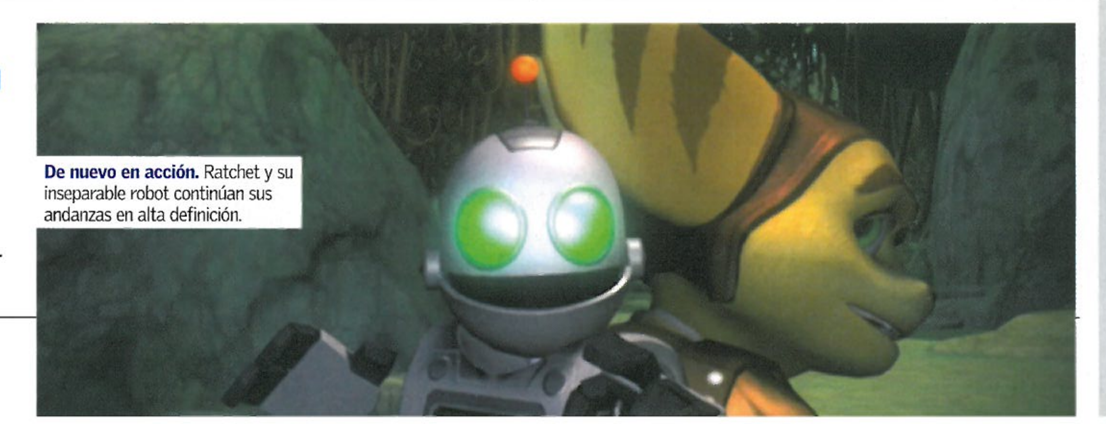
LOS NAZIS INVADEN MANHATTAN

Turning Point: Fall Of Liberty

Codemasters tiene previsto el lanzamiento de este *shooter* en primera persona para finales de 2007. El juego plantea una línea histórica alternativa, al proponer qué hubiera pasado si Winston Churchill hubiese muerto cuando fue atropellado en Nueva York en 1931. Los acontecimientos conducen a un desembarco nazi en Nueva York, en 1952, y los alemanes terminan dominando el territorio estadounidense. Llegado ese momento, te tocará luchar; pero no como un soldado, sino como un integrante de la resistencia para terminar con el yugo del tercer *Reich*.

Ratchet desembarca en PlayStation 3

Ratchet&Clank Future: Tools Of Destruction es el larguísimo y rebuscado título del debut de **Insomniac Games** en PS3. El lanzamiento del juego está previsto para el último cuarto del año y será la continuación de las aventuras de *Ratchet & Clank*.



De nuevo en acción. Ratchet y su inseparable robot continúan sus andanzas en alta definición.


CLIO
RENAULT SPORT


EXPO
ZARA
GOZA
2008


EURO NCAP
CLIO



El Corte Inglés

James Armstrong hizo entrega a los hermanos Évora Ruiz de la primera PS3 que se puso a la venta en el centro de Preciados.

entrevista

JAMES ARMSTRONG NOS CUENTA SUS IMPRESIONES TRAS ENTREGAR LA PRIMERA PS3

VICEPRESIDENTE Y CONSEJERO DELEGADO DE SONY C.E. PARA ESPAÑA Y PORTUGAL

El Corte Inglés, FNAC, Banesto. Es el mayor despliegue experimentado para el lanzamiento de una consola...
Es fantástico, es la primera vez que hemos conseguido hacer tanto ruido con el lanzamiento de una consola. También es cierto que es el lanzamiento más grande, hemos puesto a la venta 110.000 máquinas. Estamos muy expectantes y esperamos tener mucho éxito.

¿Qué le gustaría comunicar a todos los compradores de PlayStation 3?
Pues que **PS3** es una máquina de nueva generación, y es en alta definición. Y que una vez que hayan probado un juego en HD, jamás volverán a un juego en DVD.

Con el lanzamiento de PlayStation 3, ¿PlayStation ha alcanzado su madurez?
Yo creo que sí. Se dice que posiblemente **PS3** sea la última máquina de *hardware* y en el futuro sean máquinas de *software* lo que lancemos. Así que sí, **PS3** es el súmmum, es en alta definición y va a ser muy revolucionario en el mundo del cine. La calidad es muy superior a lo que se ve en una pantalla de cine.

¿Qué juego recomendaría a los compradores para jugar por primera vez con PS3?
Tenemos muchos, yo escogería el de F1, pero está *MotorStorm, Resistance: Fall Of Man*... todos ofrecen una experiencia única de juego.



Los primeros. Antonio y Borja hicieron cola desde las 7 de la mañana para comprarse la PS3.



LANZAMIENTO PLAYSTATION 3

En la medianoche del 23 de marzo, cientos de usuarios PlayStation hicieron sus sueños realidad


Tenerife. Como se suele decir, «una hora menos en canarias». Pero allí también El Corte Inglés abrió sus puertas a las 24.00 horas del 23 de marzo para no hacer esperar más a los primeros tinerfeños que quisieron hacerse con una PlayStation 3.

Jamás el lanzamiento de una consola en nuestro país había causado tanta expectación. La *FNAC*, *Carrefour*, El Corte Inglés e incluso *Banesto*, que abrió a las doce de la noche 164 sucursales para entregar las **PlayStation 3** de su promoción, de la mano de Ana Botín y el alcalde de Madrid, Alberto Ruiz-Gallardón. Pero lo mejor de tan mágica noche sucedió en El Corte Inglés de Preciados. Una inmensa cola esperaba a las afueras del centro; y dentro, periodistas, fotógrafos, responsables de grandes compañías de videojuegos... deseando que entraran por la puerta los primeros compradores de **PS3**: los hermanos Antonio y Borja Évora Ruiz. Con una sonrisa accedieron y, para sorpresa de ellos, James Armstrong (Vicepresidente y Consejero Delegado de **Sony C.E.** para España y Portugal) les entregó su **PS3**. «El primer juego que probaremos esta misma noche será Virtua Tennis 3» comentaron los hermanos. Y la frase más repetida entre los compradores aquella noche fue: «ya es mía, me voy corriendo a casa a probarla».

Numerosas tiendas abrieron sus puertas para entregar las PS3


Las Palmas. El Corte Inglés fue el centro que atendió a decenas de fans canarios de PlayStation en la media noche del 23 del pasado mes de marzo.



Banesto

Es la primera vez que un banco toma una iniciativa de estas características. En la sede de Banesto en Madrid, su presidenta, Ana Patricia Botín hizo entrega de la primera PlayStation 3 de su campaña a Fernando Colmenar. A dicho acto, acudió el alcalde de Madrid, Alberto Ruiz-Gallardón quien le entregó además el juego de Fórmula 1.


Valencia. La lluvia no amedrentó a los valencianos que esperaban a las puertas de El Corte Inglés y FNAC hasta las doce de la noche para comprar sus preciadas consolas de nueva generación.



Carrefour

En el centro de Alcobendas, Soraya Luque y su novio, Eduardo Muñoz, hicieron cola para ser los primeros de allí en comprar su PS3. El director general de Carrefour en España fue quien se la entregó. Aquella noche, allí se vendieron ¡más de 50 consolas!



FNAC

La misma ilusión se respiraba en todos los centros que abrieron sus puertas para atender a todos los incondicionales de PS3. Y en la FNAC de la capital no fue menos, además hubo actuaciones, picoteo y mucho de relaciones públicas.

Carátula definitiva de Manhunt 2. Rockstar Games ha desvelado cómo será la carátula del juego y un nuevo tráiler en la red.

DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS

Disney Interactive Studios lleva el último éxito de la factoría hasta tu consola



Energyball. En el deporte preferido de Wilbur tiene que jugar con unos guantes especiales que crean una bola de energía.

Después de pasar por la gran pantalla, las aventuras de este jovencito de 12 años en busca de su madre en un mundo futurista, tendrán su correspondiente versión para **PlayStation 2** y **PSP**. Aprovechando la capacidad inventiva del protagonista, durante el juego, a través del tiempo, podrás utilizar una divertida colección de *gadgets*. Los guantes *Energyball* generan una bola de energía y un escudo, el Desmontador Robinson es un arma capaz de hacer levitar a los enemigos para que se queden indefensos en el aire o el Escáner Robinson para detectar información de enemigos y objetos del juego, son algunos de los artilugios que Wilbur ha creado. ***Descubriendo A Los Robinsons*** combina la acción, con la resolución de *puzzles* y el argumento de la película.



¡Por Odín! La protagonista tendrá que viajar a Midgard, el mundo humano.

Por fin una secuela de Secret Of Mana

Los grandes maestros del género RPG, Square Enix, ya tienen preparada la versión americana de *Dawn Of Mana* para **PlayStation 2**. Es una delicia comprobar cómo personajes y entornos conocidos del título de 16 *bits* cobran vida en 3D. Todavía no se ha anunciado si el juego llegará a Europa. Eso sí, a finales de mayo estará en USA.

Eldy. El protagonista es un muchacho de 16 años.

La saga Valkyrie Profile llega a Europa

Junto al título para **PSP**, *Valkyrie Profile Lenneth* (del que tenéis un completo avance en la página 136), **Proein** publicará en nuestro país ***Valkyrie Profile 2: Silmeria*** para **PlayStation 2**. El lanzamiento del juego está previsto para después del verano. Como viene siendo habitual en la franquicia, el argumento gira en torno a la mitología nórdica y está protagonizado por una valquiria que tendrá que reclutar por igual almas y guerreros para la batalla definitiva contra los dioses.



GOD OF WAR PSP. Los desarrolladores de Daxter están poniendo a punto su motor gráfico *Ready At Dawn Engine 1.0* para trasladar las aventuras de Kratos a la portátil de **Sony**. Todavía no se ha desvelado si será un título exclusivo de **PSP** o incluirá elementos de las entregas para **PS2**.



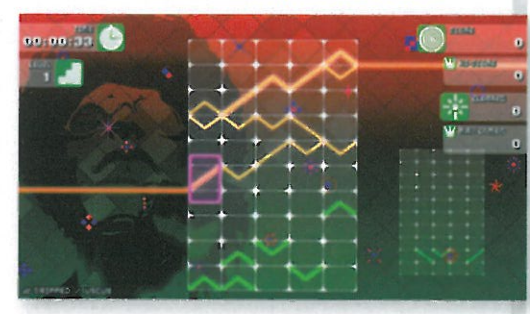
BATMAN Y ROBIN PIEZA A PIEZA

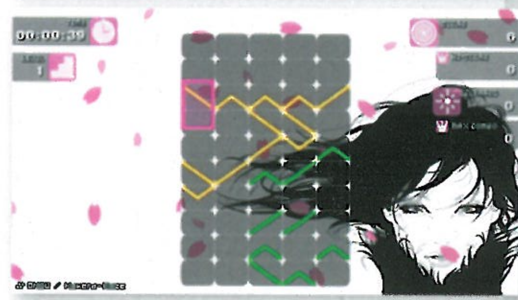
Warner Bros confirmó el pasado 27 de marzo el desarrollo de LEGO Batman: The Videogame.

La noticia ha dejado de ser un rumor, *Batman* y *Robin* vivirán sus aventuras en el mundo de **LEGO**. Como ya ocurriera con *LEGO Star Wars* y *LEGO Star Wars II*, la compañía **Traveller's Tales** está trabajando en ***LEGO Batman: The Videogame*** para consolas de nueva generación y **PSP**. Todo hace esperar que, siguiendo la trayectoria de los títulos basados en el universo *Star Wars*, en este juego vamos a ver representados los lugares y personajes más emblemáticos de *Batman* con piezas de **LEGO**. El juego comienza después de una fuga masiva de los peores villanos a los que se haya enfrentado nunca el hombre murciélago. Ayudado por su fiel colaborador, *Robin*, tendrá que devolver a los criminales a la cárcel, utilizando todo tipo de *gadgets* y con la posibilidad de construir vehículos extraídos directamente de la extensa carrera de *Batman*.

Un nuevo puzzle musical para PSP

De la mano de los creadores de *Lumines*, **Q Entertainment**, llega un título basado en un concepto original de Gunpei Yokoi (el desarrollador, entre otras maravillas, de los Game & Watch, la Game Boy y la Wonder Swan, por mencionar unos pocos). En *Gunpey* las acciones del jugador determinan la música que suena de fondo, hasta terminar componiendo tu propia melodía. La mecánica consiste en evitar que los rectángulos que ascienden por la pantalla lleguen arriba. Tendrás que rotar estos paneles para hacer líneas a lo ancho, sólo así explotarán los que contienen la línea dejando sitio a otros.





A LA VENTA DESDE EL 27 DE ABRIL

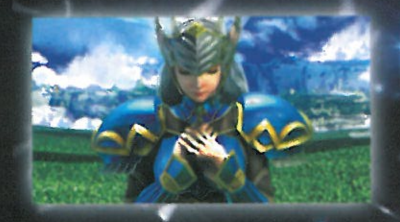


DE LOS CREADORES DE LA ACLAMADA SAGA STAR OCEAN®

LLEGA A TU PSP UN RPG DE AUTÉNTICO CULTO

Únete a la Valquiria en su búsqueda de las almas de los soldados caídos para formar el ejército definitivo en la lucha contra el mal.

La muerte es sólo el principio...







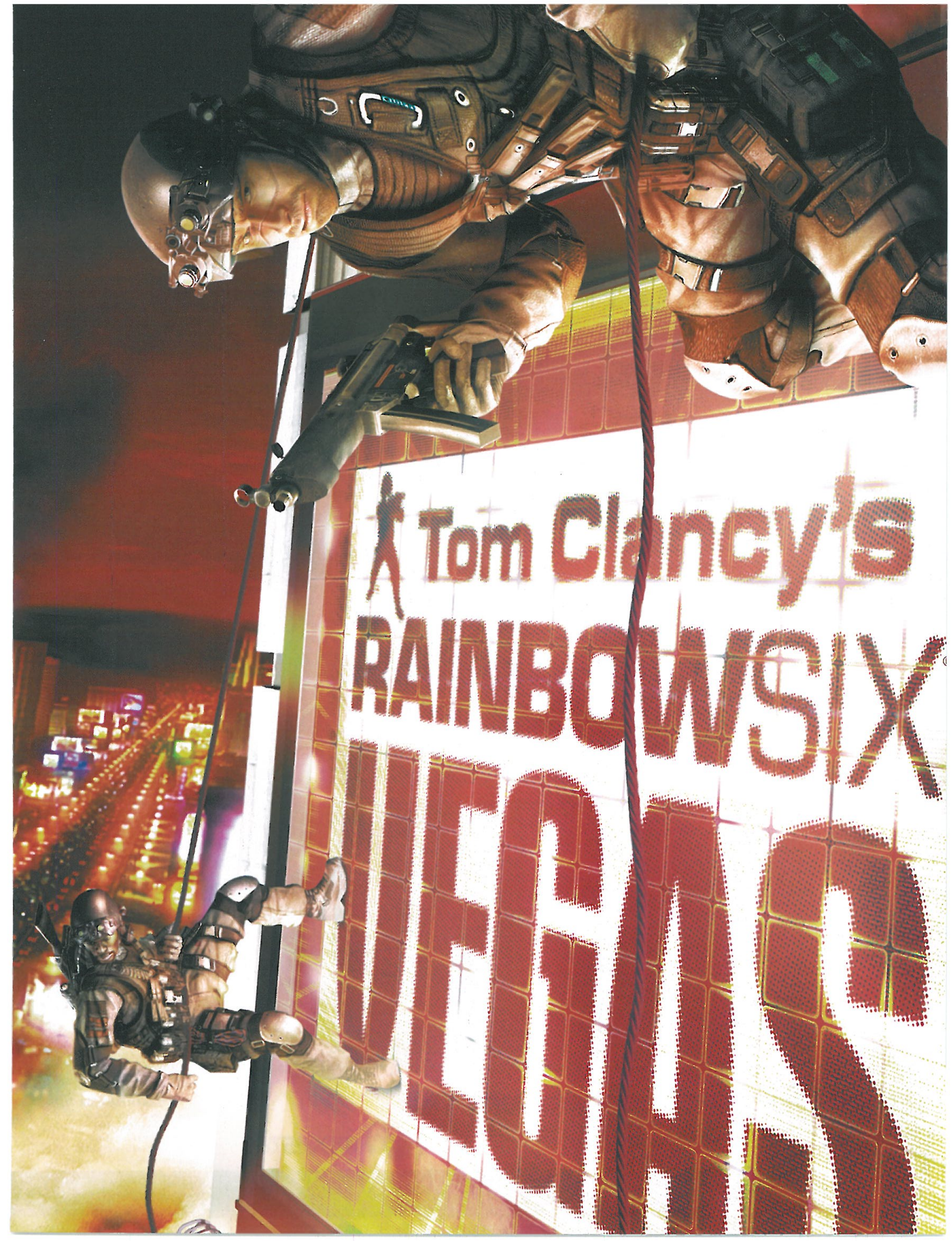


www.ValkyrieProfile.es

12+ www.pegi.info

PSP PlayStation Portable

SQUARE ENIX


Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS



LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

EA SPORTS
FIGHT NIGHT ROUND 3

El paso definitivo

Aunque el boxeo es un deporte que no goza de demasiada popularidad en nuestro país, lo cierto es que los videojuegos editados por **Electronic Arts** han logrado que muchos jugadores se acerquen a él gracias a unas elevadas cotas de calidad. Ahora, la serie *Fight Night* salta a móviles en una adaptación asequible para todo tipo de jugadores sin importar su experiencia previa en estas lides, e incluye a muchos de los boxeadores más populares y temidos de todos los tiempos, como Óscar de la Hoya, Roy Jones Jr. y Bernard Hopkins.

El juego permite crear y entrenar al campeón definitivo, personalizando el cuerpo, pelo, color, guantes, pantalones y zapatillas. Asimismo, hay una amplia gama de golpes y *combos* que en los terminales 3D alcanzan tremendos niveles de espectacularidad. Fuera ya del *ring* podrás crear intensas rivalidades para que cada combate sea apasionante y cobre pleno sentido.

En las cinco arenas y a lo largo de tu carrera como boxeador podrás obtener numerosos títulos y premios que pueden aparecer en un *ranking* general On-line si así lo deseas. Para lograrlo, necesitarás mucho entrenamiento y mejorar las habilidades de tu boxeador. Un juego que te dejará KO.



SI TE GUSTÓ... FIGHT NIGHT en consola no dudes en descargarte la edición para móviles.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

↑ Una recreación fabulosa del mejor juego de boxeo de consola.

↓ No hemos encontrado nada negativo.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,7	9,4	9,7	9,6
Tan impecable como su hermano mayor.	Mejora notablemente en los terminales 3D.	Fácil de controlar y difícil de dominar gracias a una buena IA.	

CÓMO DESCARGARTE UN VIDEOJUEGO DESDE TU movistar

01 ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.





PANG RETURNS

El rey de la cancha

Aventura y *Panic Mode* son las dos modalidades de juego que incorpora esta secuela del adictivo *Pang*. Creado por Gaelco, *Pang Returns* presenta una mecánica muy similar a la del original, pero con nuevos niveles, un montón de *power ups* y las mismas cotas de diversión que *Pang*, un juego que no hay que olvidar que ha permanecido durante casi dos años en el top 10 de los más descargados en móviles.

Los renovados gráficos y un buen apartado sonoro incluso en los terminales más sencillos completan una de las propuestas más divertidas.



SI TE GUSTÓ... PANG, PUZZLE BOBBLE o cualquier juego de puzzles, Pang Returns se convertirá en tu nuevo favorito.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS


Extiende la diversión del original con un montón de novedades.


Este Pang no tiene nada negativo en sus diferentes apartados.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	SONIDO
9,5	9,5	9,5	9,5
Totalmente en la línea de lo que cabría esperar de esta secuela.	Melodías adecuadas a los escenarios y al ritmo del juego.	Tan fácil de controlar como el original. Perfecto.	







1 TOMB RAIDER LEGEND
Por fin Lara Croft da el salto a las 3D.



2 ORCOS Y ELFOS
Rol fantástico de los creadores de Doom.



3 PROJECT GOTHAM RACING
Un innovador juego de carreras.



4 LOS SIMS 2 MASCOTAS
Adopta animalitos en tu móvil.



5 GHOST RIDER
¡El superhéroe más temible se enfrenta al infierno!



6 2007 REAL FOOTBALL
El juego de fútbol más completo.



7 RAYMAN 4
Uno de los mejores plataformas.



8 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



9 DAKAR 2007
Supera las etapas del rally más duro.



10 MEDAL OF HONOR
Enfréntate solo a la elite del ejercito alemán.





1 RETO MENTAL
¡El compañero ideal de tu cerebro para estimular las neuronas!



2 NEED FOR SPEED CARBONO
Velocidad, Tuning y una ciudad que conquistar.



3 LOS SIMS 2 MASCOTAS
Adopta un cachorro, enséñale trucos y dale el amor que se merece.



4 EA SPORTS FIFA 07
Disfruta del mejor fútbol en cualquier parte.



5 SONIC JUMP
La emblemática mascota de la compañía Sega salta por los aires.



6 BUBBLE BASH
Sencillo, adictivo y muy divertido.



7 ASPHALT 3 STREET RULES
El mejor juego de carreras en móvil.



8 PANG
¡El gran clásico de las recreativas!

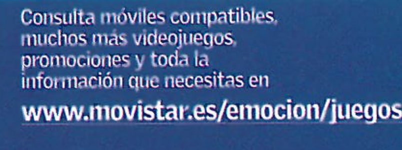


9 TETRIS
Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.



10 WORMS
El clásico Worms vuelve a la carga con una nueva versión.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS



NOTICIAS MOVISTAR

CONTACTA CON NOSOTROS

Si tienes dudas sobre cómo descargarte un juego, no sabes cómo funciona un determinado título o simplemente quieres darnos tu opinión sobre un juego, alguna petición que se te ocurra o cualquier valoración escríbenos a la dirección de correo electrónico **juegos@telefonica.es** ¡En el próximo número publicaremos vuestras mejores aportaciones y comentarios!



¡¡GANA UNA PLAYSTATION 3!!

Rainbow Six Vegas **es una de las más recientes y flamantes producciones de Gameloft, un juego de acción táctica que por primera vez incluye un modo francotirador en primera persona. El operativo de *Rainbow Six* tendrá que capturar a la terrorista Irena Morales al tiempo que desactiva un potente artefacto que podría matar a millones de personas. Si descargas este juego enviando R6 al 404 entrarás automáticamente en el sorteo de una fantástica PlayStation 3.**



Si envías COD3DEMO al 404 podrás descargar, de forma totalmente gratuita, la demo de Call Of Duty 3, adaptación a móviles del exitoso juego de PC y consola. Ambientado en la II GM COD3 innova su mecánica de juego y te ofrece una experiencia diferente.

02 SELECCIONA JUEGOS Una vez dentro de emoción, si tienes un terminal compatible, podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido, déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego, y tras aceptar el precio, se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

05 ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

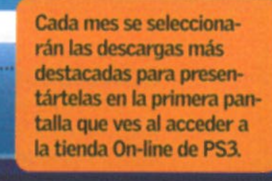


609 **Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).**

on-line

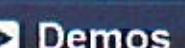
Conecta tu PlayStation 3 a la red
y entra en un mundo lleno de posibilidades

Cada mes se seleccionarán las descargas más destacadas para presentártelas en la primera pantalla que ves al acceder a la tienda On-line de PS3.







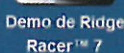
















Tras visitar los salones recreativos de todo el mundo y más tarde PSP, la mejor versión de la última entrega del clásico arcade de lucha llega a PlayStation Store para disfrute de sus fans.

UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

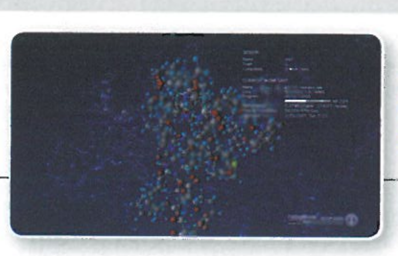
No sólo de *Blu-ray* vive el jugador de **PlayStation 3**. Si lo tuyo son los juegos sin complicaciones, o simplemente quieres pasar un rato divertido y relajado entre partida y partida, quizás prefieras descargar alguna de las propuestas que **Sony C.E.** ha creado para ti. Ofrecen jugabilidad en estado puro, aunque sin descuidar el apartado gráfico. *Lemmings, Blast Factor, Super Rub'a Dub* o el juego que ha revolucionado el panorama indie, *Flow*. Seguro que encuentras alguno a la medida de tus exigencias.

Carrito de la compra. Bajo este icono se irán almacenando todos los productos que vayas adquiriendo en la misma sesión, para que cuando decidas finalizar se descarguen todos juntos.

Política de Privacidad. Este icono te permitirá acceder a una detallada explicación sobre cómo se procesan y se guardan los datos que has introducido para crear tu cuenta en PlayStation Store.



HASTA EL 23 DE MAYO, PRECIOS DE OFERTA EN ALGUNOS TÍTULOS



FOLDING HOME

Colabora con la Universidad de Stanford en el estudio del plegado de las proteínas al descargarte esta aplicación. Con ello contribuirás a la investigación contra enfermedades.



Aquellas famosas demos técnicas que demostraban la potencia de PS2 y más tarde de PS3 se han convertido en un sencillo pero divertido juego que podrás descargarte ahora mismo.

DE COMPRAS POR LA RED

Descubre todo lo que PlayStation Store te ofrece

Sólo necesitas un punto de acceso a Internet, ya sea mediante un cable o por medio de *Wi-Fi*, crear una cuenta, introducir tus datos personales y estarás preparado para ingresar en la comunidad On-line de **PlayStation 3**. De momento, además de poder jugar On-line, charlar con tus amigos mediante mensaje o *chat* de voz, o actualizar el *firmware* de la consola, serás capaz de acceder a la tienda conocida como *PlayStation Store*. Todos los juegos que comentamos en las páginas que siguen podrán ser adquiridos sólo de esta manera, pero además encontrarás gran cantidad de contenido gratuito, como *demos*, tráilers de próximos lanzamientos, películas, anuncios promocionales...





VÍDEOS

Tráilers de juegos, películas y mucho más...

1. CASINO ROYALE
2. ICE AGE 2: EL DESHIELO
3. FORMULA ONE C.E.
4. MOTORSTORM
5. RESISTANCE: F.O.M.
6. GT HD CONCEPT
7. GRIPSHIFT
8. DARKNESS
9. GENJI: DAYS OF THE BLADE
10. RIDGE RACER 7
11. NHL 2K7
12. NBA 2K7
13. ANUNCIOS PS3
14. HISTORIAS PS3





DEMOS

Versiones de demostración de títulos para PlayStation 3.

1. SUPER RUB'A DUB (SONY C.E.)
2. FORMULA ONE C.E. (SONY C.E.)
3. RESISTANCE: FALL OF MAN (SONY C.E.)
4. MOTORSTORM (SONY C.E.)
5. BLAST FACTOR (SONY C.E.)
6. LEMMINGS (SONY C.E.)
7. GENJI: DAYS OF THE BLADE (SONY C.E.)
8. RIDGE RACER 7 (NAMCO BANDAI)



LO MEJOR DE JAPÓN

Los afortunados nipones ya pueden disfrutar de una *demo* jugable de la próxima entrega de la saga *Everybody's Golf* para **PS3** (conocida allí como *Minna No Golf*), con toda su clásica jugabilidad y un entorno gráfico a la altura de lo esperado. Además, en la sección de vídeos están disponibles dos tráilers del esperadísimo *Devil May Cry 4*.



LO MEJOR DE EE.UU.

Dentro del apartado de *demos*, las dos nuevas incorporaciones a la tienda americana son *Major League Baseball 2K7* y *Armored Core 4*, un simulador de béisbol y un *arcade* de acción protagonizado por mechas, respectivamente. En cuanto a los vídeos, ya pueden disfrutar del tráiler de la cuarta entrega de la saga *GTA*, así como de un primer vistazo a *Home*, la comunidad On-line de **PS3**.





COMPLEMENTOS PARA JUEGOS

Genji: Days of The Blade recibe una nueva dosis de material adicional en forma de unifomes para los personajes. Además, los jugadores de Ridge Racer 7 podrán decorar sus vehículos con los adhesivos descargables.

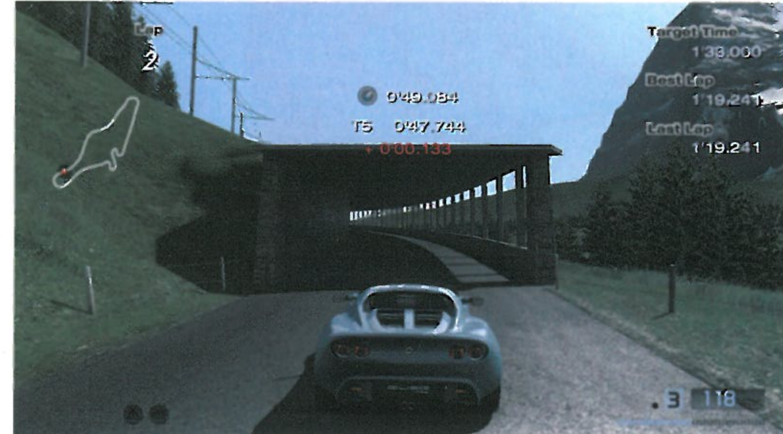








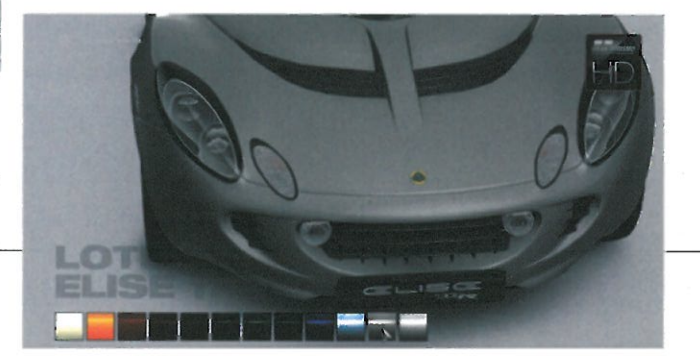
La modalidad Drift aparece una vez que superas los diez retos de tiempo iniciales.





Time Trial. El primero de los modos que componen el juego te irá retando a superar el circuito cada vez en un tiempo menor y con un coche más potente.





» Variedad cromática. Cada uno de los distintos vehículos está disponible en los diferentes colores en los que se comercializa en la vida real. ¡Increíble!


Mazda Eunos


Mitsubishi Lancer Evo IV


Mitsubishi Lancer Evo IX


Nissan Skyline


Suzuki Capuccino


Toyota Celica Rally



GRAN TURISMO HD CONCEPT



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **POLYPHONY DIGITAL**
ON-LINE **RANKINGS**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **626MB**

¡GRATIS! En PlayStation Store

Sony estrena las descargas de PS3 con un título imprescindible

Desde que se dieron a conocer las posibilidades On-line de **PS3**, en cuanto a descargas de contenido, todos soñábamos con poder jugar a títulos como este que nos ocupa; lo que no podíamos imaginar es que además lo haríamos gratis. Mientras los poseedores de otras consolas «disfrutan» con simplones jueguecillos de estética *retro* y jugabilidad más bien limitada, los afortunados usuarios de **PlayStation 3** tenemos la oportunidad de gozar con un anticipo del que a buen seguro se convertirá en el referente dentro de los juegos de conducción de próxima generación.

El equipo de programación de **Polyphony Digital**, con Yamauchi al frente, se encuentra en pleno proceso de desarrollo de *Gran Turismo 5*. Para hacer la espera más corta, decidieron crear una especie de «demo técnica» que mostrara por dónde van a ir las cosas. Este proyecto, mostrado en varias ferias del sector (con el aplauso unánime de crítica y público) se ha convertido, finalmente, en un producto con la suficiente entidad como para ser descargado desde *PlayStation Store*.

Los menos de setecientos megas que ocupa ofrecen un buen número de alicientes. Nada más comenzar, encontrarás la modalidad «Time Trial», que te presenta diez retos de dificultad creciente en cuanto al límite de tiempo. Cada uno de ellos está protagonizado por un vehículo real diferente (con la aparición por primera vez en la veterana saga de la casa italiana *Ferrari*). Cada vez que superes uno, se abrirá el siguiente. Todos ellos se desarrollan en un circuito de gran belleza situado en los Alpes Suizos, presidido por la sobrecogedora presencia de la gran cadena montañosa. Pero no se vayan todavía, que aún hay más. Una vez superados los diez retos, se abrirá un nuevo modo de juego, llamado *Drift*, donde el objetivo será realizar los derrapes más largos en las curvas sin chocar. Además, también serán accesibles a partir de ese momento las versiones «tuneadas» de los diez vehículos disponibles. Y por si fuera poco, la versión del juego que se halla en la tienda española es la 2.0, que añade soporte para los volantes de *Logitech* y su *Force Feedback*, así como rankings On-line.

Diez coches, un circuito en las dos direcciones y dos modos de juego


Las repeticiones, señal de identidad del juego, tan espectaculares como siempre.


Una vez que superes los diez retos iniciales, podrás acceder a los coches tuneados.



El juego incluye dos vistas, una interior y otra exterior, además del retrovisor.

evaluación

No se nos ocurre una forma mejor de agradecer a los compradores de PS3 su importante desembolso que ofrecer esta especie de «versión preliminar» de Gran Turismo 5. Un «pequeño» juego de descarga obligada para todos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,1	9,1	9,3	8,0	5,0	9,0

Increíble reproducción del entorno, y unos vehículos creados con mimo.

La única función que se incluye son los rankings On-line mundiales.



» Galería y extras. Gasta la fortuna amasada en el modo Arcade o Ghost en vídeos e ilustraciones, o en modelitos para los personajes.





La versión arcade ha sido mejorada notablemente elevando los gráficos hasta los 1080p y 60 fps.

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **NAMCO BANDAI**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **810MB**
P.V.P. **9,99€**

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

El rey de los mamporros repite su exitosa fórmula en alta definición

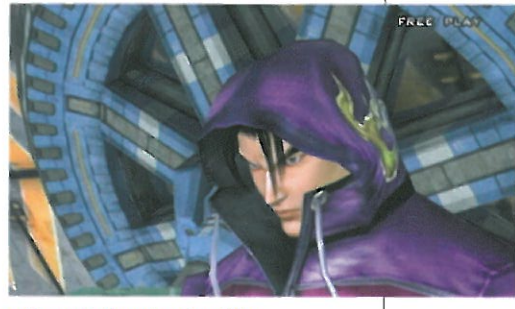
Sin duda alguna, se trata de uno de los títulos más esperados de *PlayStation Store*. Por suerte para los europeos (¡por una vez!), *Tekken* se estrenó en la *Store* Europea a la par que ésta, por lo que pudimos disfrutarlo desde el primer día.

Esta vez el equipo de **Namco Bandai** nos sorprende con una conversión de la versión *arcade* de *Tekken 5*, totalmente portado a la nada despreciable resolución de 1080p. Y aunque se han usado los mismos modelos y escenarios que en la versión original, y en algunos momentos se puede llegar a notar bastante, el paso a la alta definición hace que parezca un juego muy diferente. Los escenarios y los personajes han ganado bastante en detalle y definición, y aunque no están a la altura de la potencia de **PlayStation 3**, resultan más que aceptables. La banda sonora y los efectos de sonido han quedado increíblemente intactos respecto a la versión original.

PS Store se estrena en Europa con uno de sus mejores títulos

Los modos de juego se reducen al clásico *Arcade* y un *Ghost Mode* a modo de práctica. En ambos, además de sacudir a todo el que se ponga por delante, irás ganando dinero que te permitirá comprar extras como las secuencias de vídeo o láminas de ilustraciones, o vestir a tus personajes con los modelitos y accesorios más extravagantes que existen.

Se echa de menos un modo «uno contra uno» On-line, teniendo que conformarnos con el habitual de dos jugadores. ¡Aprovecha la oferta hasta el 23 de mayo y hazte con ***Tekken 5:DR*** por 9,99€!



Novedad en la plantilla. En cuanto te acabes el juego una vez con cualquier personaje, Jinpachi será seleccionable desde el plantel.



Que bien te sienta el HD. Aunque se trata de una conversión de la recreativa, los gráficos en HD mejoran lo presente con creces.

evaluación

Muy por encima de la versión arcade en cuanto a gráficos se refiere y además aporta un personaje nuevo (ahora seleccionable) al título original. No puede faltar en el Disco Duro de los fans de la saga. ¡Lo mejor de la PS Store!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,0	9,0	7,0	-	8,5

Pese a los 1080p, los gráficos no están a la altura del potencial de PS3.

Es una auténtica pena que Tekken 5 D.R. no se pueda jugar On-line

Mando inalámbrico con sensor de movimiento SIXAXIS™

CADA ACCIÓN UNA REACCIÓN



SONY

playstation-f1.com

F1 CHAMPIONSHIP EDITION



PLAYSTATION 3

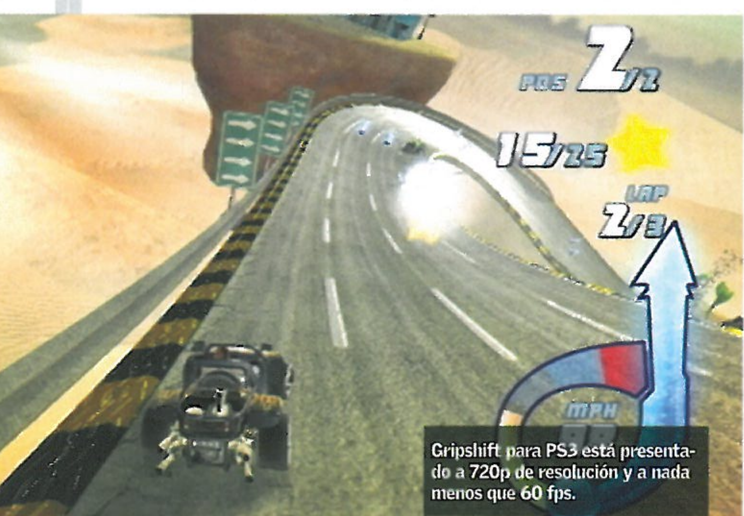


Salta, corre, ataja, esquiva, lanza... Lo que sea por hacerte con ese primer puesto.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SIDHE INTERACTIVE**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **123 MB**
P.V.P. **7,99€**

EVALUACIÓN **7,0**



Gripshift para PS3 está presentado a 720p de resolución y a nada menos que 60 fps.

GRIPSHIFT

Más que simples carreras, menos que complejos puzzles...

No se trata de un simple *port* de la versión de **PSP**. Con sus más de 125 niveles repartidos a lo largo de 25 tipos de circuitos y su divertido modo On-line de hasta un total de 4 jugadores, promete hacer las delicias de los amantes de las carreras frenéticas y los puzzles de acción.

Gripshift te pone al volante de pequeños «buggys» recorriendo enrevesados circuitos suspendidos, repletos de saltos, atajos, obstáculos y trampas que deberás recorrer a toda velocidad con la finalidad de vencer al crono o a tus rivales. A los que, por cierto, podrás despachar rápidamente usando cualquiera de las armas que el circuito pone a tu disposición. ¡Sólo tienes que encontrarlas!

Gripshift está disponible en *PlayStation Store* en versión *demo* y de forma gratuita. Si quieres disfrutar de la totalidad de los niveles o el modo multijugador On-line deberás hacerte con la edición completa.

LEMMINGS

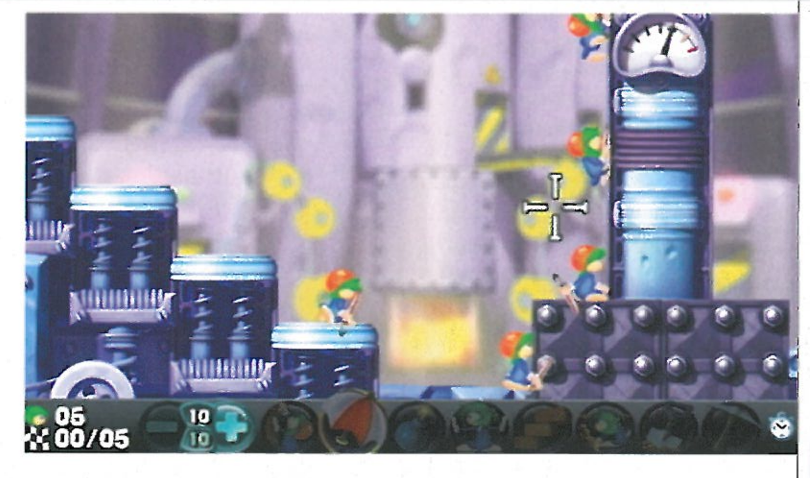
Tantos Lemmings no pueden estar equivocados

«Y si hay que saltar al abismo, pues se salta». Con esta mentalidad, estos pequeños seres de pelo verde y tendencia suicida no van a llegar muy lejos, por eso necesitan de tu habilidad para llegar de una pieza al final de cada nivel.

Este clásico de los *puzzles* se estrena en **PS3** conservando su toque añejo y divertido; y por supuesto, su endiablada dificultad.

La mecánica del juego no ha variado un ápice desde las versiones de **PlayStation 2** o **PSP**. De este modo, te ofrecen un número determinado de habilidades para que conduzcas a cierta cantidad de *Lemmings* hasta la salida dentro de un tiempo límite.

La versión *demo* que puedes descargar gratuitamente desde *PlayStation Store* cuenta con cinco fases básicas. Si te haces con la versión completa, podrás disfutar de 4 niveles de dificultad con 10 fases por nivel.





» Cuestión de tiempo. El ranking de tiempos estará constantemente actualizado a través de PlayStation Network. ¡Comprueba si eres el más rápido!



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **TEAM 17**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **230MB**
P.V.P. **4,99€**

EVALUACIÓN **7,5**


SIEMPRE
QUEDAN
PREGUNTAS
COLGANDO...



» Acción multijugador. En cualquier momento, un amigo podrá unirse a tu carrera por la evolución sólo con pulsar el botón Start del segundo pad.

FLOW

Elegancia, diseño y relax fluyen en el interior de tu PS3



«Life could be simple...». Seguro que esa era la idea que tenía Xinghan «Jenova» Chen en la cabeza cuando **Sony** decidió incluir en el catálogo de *PlayStation Store* el juego que el joven programador había creado a modo de tesis.

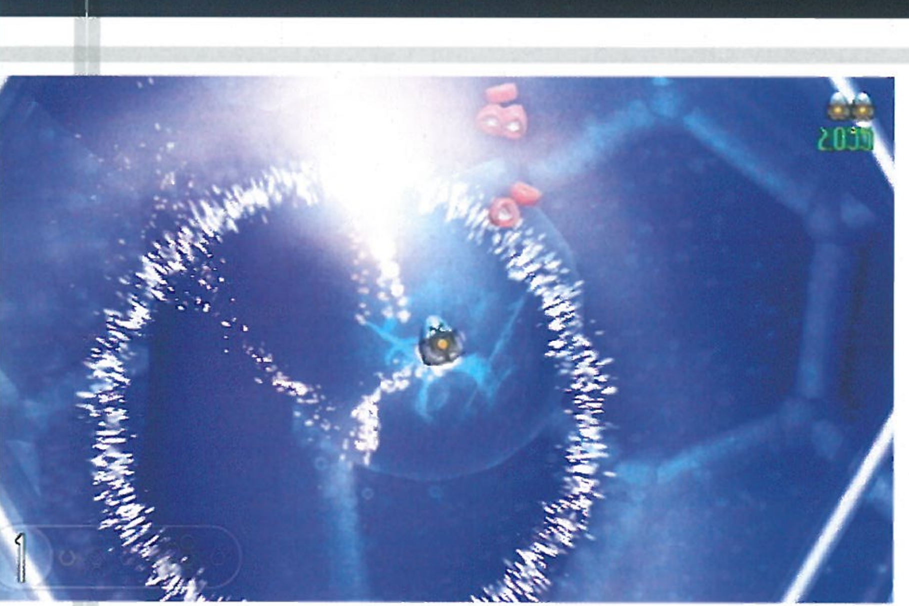
El desarrollo no podría ser más simple y elegante. Con el fin de evolucionar a tu criatura, deberás profundizar a lo largo de cada nivel capturando todo tipo de *items* y criaturas enemigas. Cada objeto añadirá un segmento a tu criatura, a cada cual más visual y efectista, consiguiendo un verdadero alarde de formas, colores y movimientos, así como alargando su aguante. Hasta seis tipos diferentes de bestias estarán disponibles a lo largo de ***Flow***, todas ellas con una habilidad especial única. Desde un ataque rápido, veneno o invisibilidad que podrás usar para vencer o confundir.

El control es sencillo, ya que la «ameba» seguirá fielmente la dirección e intensidad con la que inclines el *Sixaxis*. En pocos minutos será totalmente intuitivo. Presentado a 720p y con sonido THX, ***Flow*** sólo busca entretener y relajar al jugador sin complicación alguna.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SONY C.E.**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **92MB**
P.V.P. **4,99€**

EVALUACIÓN **8,0**



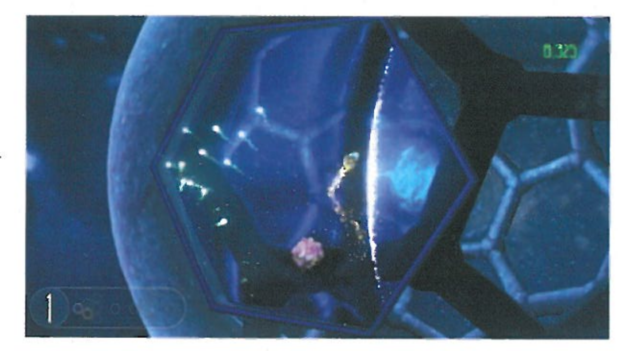
BLAST FACTOR

O como eliminar cepas de la gripe a golpe de Sixaxis

Lejos de pretender inventar nada nuevo, **Blast Factor** recicla el concepto del clásico «mata-mata». Es decir, aunque le quitásemos los gráficos súper-vitaminados a 1080p y los atronadores efectos de sonido en THX, nos quedaríamos con un juego tremendamente adictivo.

Esta vez nos introducimos en la piel del piloto de una minúscula nave lanzada en el torrente sanguíneo de algún tipo de ser vivo, con la única finalidad de acabar con la infección que se extiende por sus células. O lo que es lo mismo, arrasar con cualquier cosa que aparezca en la pantalla amasando una fortuna en puntos. Como arsenal, dispondrás de una diminuta bolita de energía que irá ganando en potencia, tamaño y número a medida que consigas los ansiados *power-ups*.

Gracias al sensor de movimiento del *Sixaxis*, si giras el *pad* bruscamente en una dirección, crearás una ola que arrastrará cualquier cosa a su paso. Todo esto a lo largo de 7 células que conforman más de 100 fases y tres niveles de dificultad. Para colmo, las tablas de puntuación On-line estarán ahí para recordarte que siempre hay alguien mejor que tú.



» Alarde gráfico. Disparos, explosiones, infinidad de enemigos, destellos, chispas y todo tipo de adornos visuales a 1080p. Pirotecnia digital en estado puro.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **BLUEPOINT / SANTA MONICA STUDIOS**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **96MB**
P.V.P. **4,99€**

EVALUACIÓN **7,5**

IDENTIFÍCATE





¿CÓMO VISTES?
¿QUÉ LEES?
¿QUÉ QUIERES CONOCER?
... ¿QUÉ TARJETA TIENES?



CONTRÁTALA HOY MISMO Y LLÉVATE UN CD EXCLUSIVO DE MELENDI.*

TARJETA MTV CAJA MADRID

TU VIDA LA COMPONES TÚ



902 2 4 6 8 10
www.cajamadrid.es

desafio español 2007
Valencia

* Promoción limitada a 60.000 unidades.

El teatral entorno gráfico de LittleBigPlanet es uno de sus mayores atractivos.

LITTLE BIG PLANET



Una pequeña gran aventura para ti y tus colegas de la red de redes

El escenario, un mundo despoblado. Los protagonistas, unos pequeños seres de apariencia adorable y grandes capacidades. La misión, la que tú diseñes. Porque en esta producción de **Media Molecule** todo surge de la mente del jugador. Para empezar, tendrás que crear un nivel añadiendo, de forma sencilla e intuitiva, todo tipo de elementos de diversos materiales que (gracias al avanzado motor físico utilizado) se comportarán como lo harían en el mundo real. Una vez creado, tú y tu grupo de amigos deberéis surcarlo de principio a fin resolviendo los rompecabezas que se propongan y saltando de plataforma en plataforma. Además, podrás compartir tus creaciones con el resto de usuarios. La demo llegará a *PlayStation Network* en otoño.



LOS MÁS ESPERADOS

En los próximos meses podrás disfrutar de muchos más lanzamientos en PlayStation Store



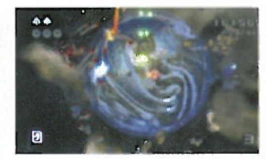
CALLING ALL CARS. Los estudios de Sony en Santa Mónica preparan una especie de juego de ladrón y policía On-line. Como defensor de la ley tendrás que atrapar a los cacos en un universo cartoon.



SINGSTAR. Sólo quedan un par de meses para poder realizar el sueño de cualquier fan de la saga: cantar tus canciones favoritas, que irás adquiriendo a través de la red. Un Karaoke personalizado.



WARHAWK. Los programadores de Incognito lanzarán este título de acción en tercera persona en la que decenas de jugadores se enfrentarán por tierra y aire a bordo de variados vehículos o a pie.



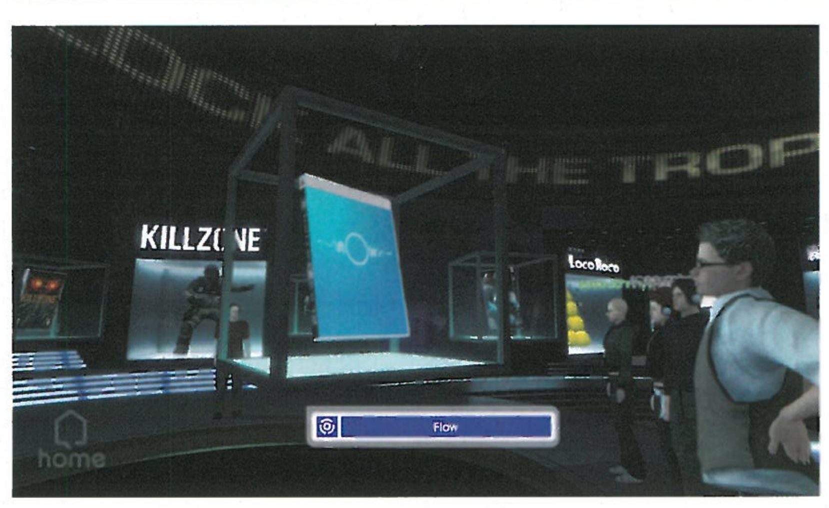
SUPER STARDUST. El clásico shooter de Amiga vuelve a la carga con gráficos actualizados en alta resolución. Una jugabilidad sencilla y todo tipo de power-ups para la nave protagonista.

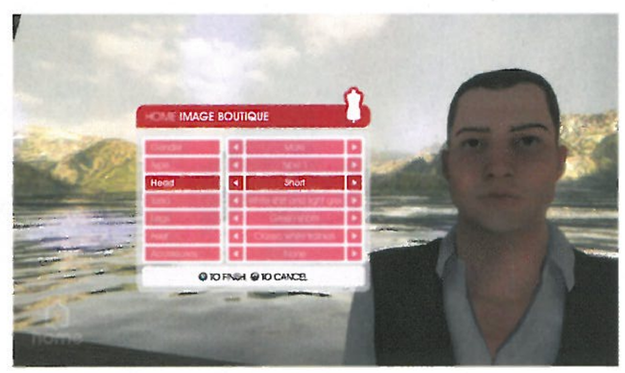


PLAYSTATION HOME

El hogar On-line de PS3

Desde su anuncio, todo el mundo está hablando de la revolución que supondrá PlayStation Home cuando vea la luz a finales del próximo verano. Un gigantesco mundo abierto donde el avatar de cada jugador, creado a su imagen, podrá relacionarse con cientos de miles de otros usuarios de formas muy variadas, acceder a todo tipo de información y contenido audiovisual, mostrar todos sus logros con los juegos y crear una vivienda personalizada.





Crea tu personaje. Antes de entrar en Home podrás modificar la apariencia de tu alter ego de mil formas diferentes. Más adelante, ya en el mundo virtual, serás capaz de adquirir nuevos elementos para tu indumentaria.

Momento, tras momento, tras momento de brillantez

Imágenes reales del juego en acción





PLAYSTATION 3









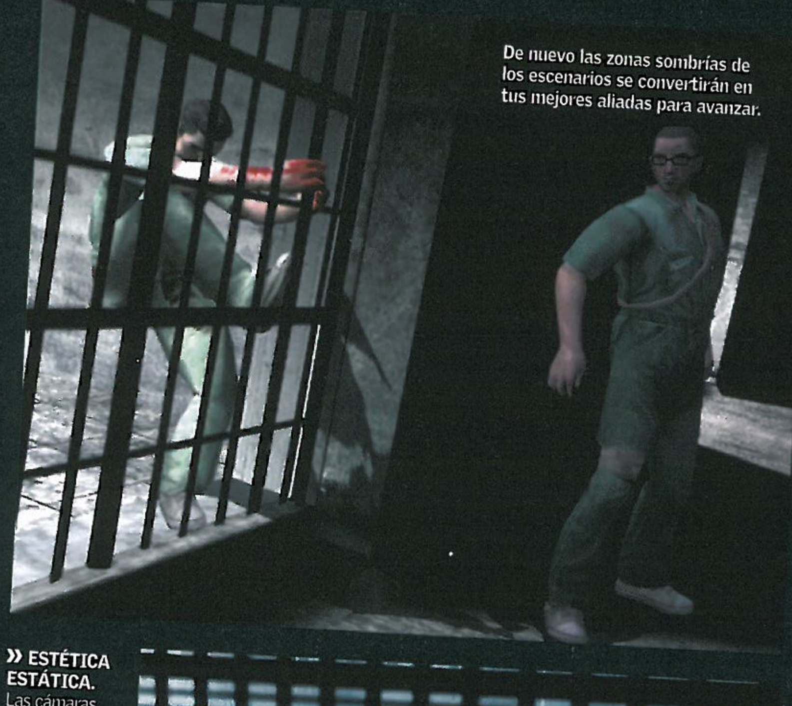




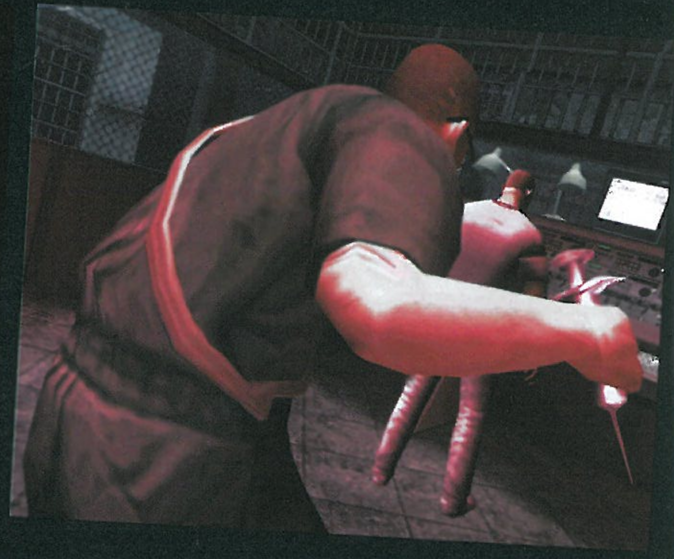
¿LA SECUELA DE UN JUEGO POLÉMICO ESTÁ DESTINADA A LA CONTROVERSIA? NOS VAMOS HASTA LONDRES PARA AVERIGUAR LA RESPUESTA...



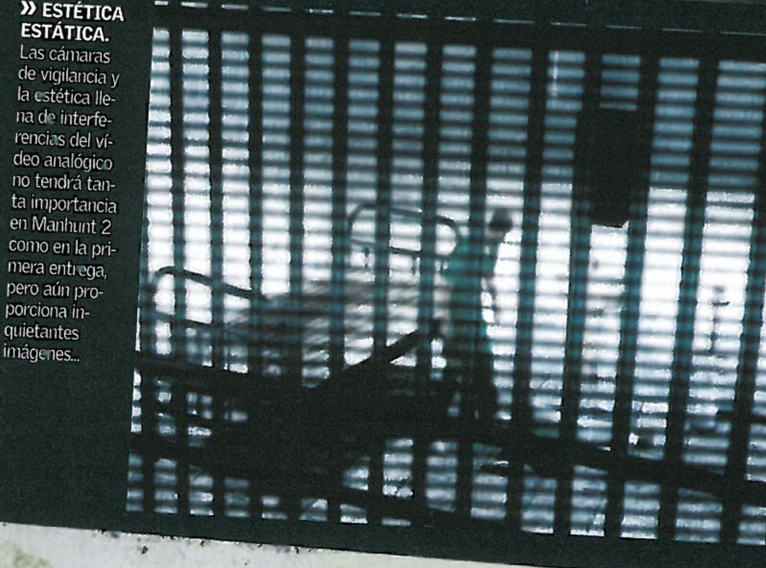
PSP



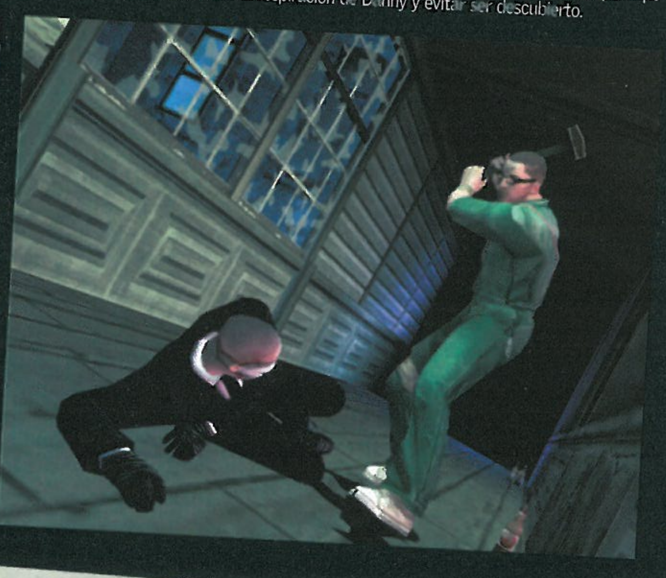
De nuevo las zonas sombrías de los escenarios se convertirán en tus mejores aliadas para avanzar.



JERINGUILLAS DE PUNTILLAS. El sigilo y el ataque por la espalda siguen siendo elementos primordiales del juego. Una vez resguardado en las sombras tendrás que superar minijuegos para controlar la respiración de Danny y evitar ser descubierto.



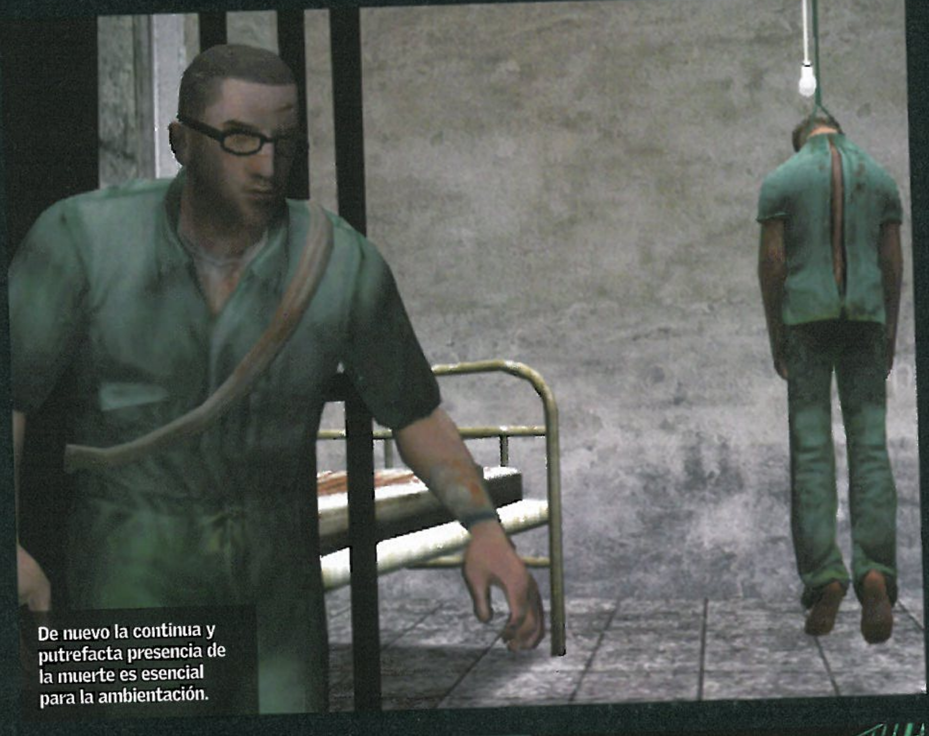
ESTÉTICA ESTÁTICA. Las cámaras de vigilancia y la estética llena de interferencias del vídeo analógico no tendrá tanta importancia en Manhunt 2 como en la primera entrega, pero aún proporciona inquietantes imágenes...



Pocos juegos han sido tan polémicos como el primer *Manhunt*. Sus elevadas dosis de violencia y el gusto por lo sórdido de su argumento incomodaron a más de un alma cándida que no prestó atención a la extraordinaria factura técnica del juego. La secuela dejará satisfechos a quienes busquen nuevas dosis de encontronazos con lo peor del ser humano, pero también un sorprendente giro de ciento ochenta grados en ambientación, trama y calaña moral de los personajes. Hemos viajado hasta Londres para que, en el estudio que **Rockstar** tiene allí, nos contaran qué novedades tendrá esta secuela.

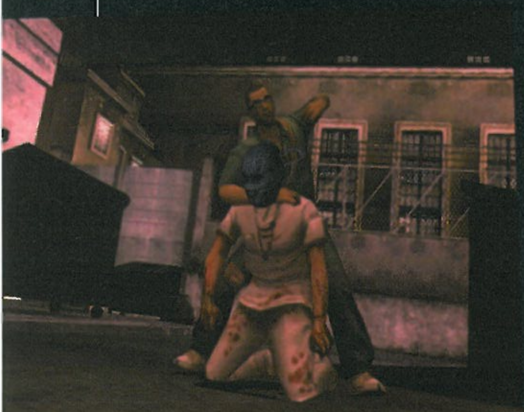
Para empezar, la historia deja de lado el submundo de las *snuff movies* y el asesinato por placer para contarnos la historia de Danny Lamb, un científico sumergido en misteriosos experimentos secretos relacionados con armamento y drogas. Estos experimentos se interrumpen súbitamente y Danny es encerrado en un sanatorio mental del que escapa con la ayuda de otro preso, el psicópata Leo Kasper, relacionado también de algún modo con los experimentos, y experto en el escurridizo arte de asesinar por la espalda. La búsqueda de respuestas de Lamb y la sed de sangre de Kasper se convierten en dos piezas de un intrincado laberinto mental del que solamente lograrás salir con violencia y dolor.

La mecánica del juego es sumamente similar a la del primer *Manhunt*. Sigilo máximo y asesinato traicionero con objetos contundentes, afilados y sibilinos que se van encontrando por los escenarios: jeringuillas, lapiceros, bates... Y una novedad: diversos elementos del escenario podrán emplearse como armas

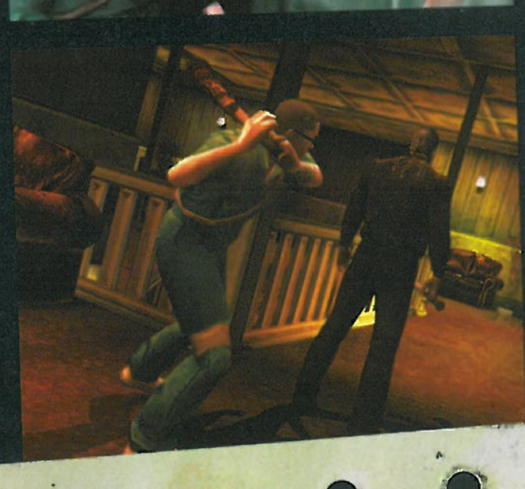

De nuevo la continua y putrefacta presencia de la muerte es esencial para la ambientación.

LEO & LAMB. La contraposición entre el sádico asesino Leo y el cada vez más duro Danny es uno de los resortes narrativos de Manhunt 2. Aunque algo nos dice que no todo es como parece...









EL SILENCIADOR. Desde la sombra podrás hacer ruido para alertar a tus perseguidores, confundirlos y ajusticiarlos.



No toda la acción se desarrolla en el hospital

interactivas. En Londres pudimos ver cómo Lamb le reventaba la sesera a un enemigo con la ayuda de una caja de fusibles apropiadamente señalada en su radar. No fue agradable...

Como en el original *Manhunt*, el jugador se verá premiado según la contundencia y sadismo de los ataques; *Hasty, Violent* y *Gruesome* son los tres niveles de devastación a los que se suma un sorprendente giro: en un momento dado, mientras deambulaba por un sórdido motel repleto de enemigos, vimos a Danny coger una escopeta y emprenderla a tiros corriendo por los pasillos. Así es, si el protagonista encuentra un arma de fuego podrá dejar de lado el sigilo y encadenar agresivas andanadas de plomo, gritos y acción pura. En **Rockstar** nos prometieron un cierto equilibrio entre las secuencias de acción más descerebradas y el clásico sigilo de la primera entrega, así que prevemos buenas cantidades de armas de fuego repartidas por los escenarios.

Manhunt 2 parece tener una jugabilidad más pulida y fases de infiltración algo más complejas que en la anterior versión. Consciente de que tienen entre manos una franquicia polémica, pero que ha impactado a toda una generación de jugadores, **Rockstar** quiere ofrecernos de nuevo un juego viscoso y rotundo. Pronto veremos si ha tenido éxito.



SPIDER-MAN 3

ESTRENO EN CINES 4 DE MAYO

HOLLYWOOD





Promoción válida hasta el 30/06/2007 o hasta fin de existencias.

VEN A HOLLYWOOD ¡CON PRINGLES!

Compra Pringles, entra en www.pringles.com/spiderman3 y descubrirás cómo ganar

1 viaje para 2 personas a los estudios en los que se rodó Spider-Man 3

10 videocámaras SONY HANDYCAM

¿ESTÁS PERDIDO Y NO SABES QUÉ COMPLEMENTOS COMPRAR A TU RECIÉN ADQUIRIDA CONSOLA? NO TE PREOCUPES, SIGUE NUESTROS CONSEJOS

20 PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION 3



1

SIXAXIS

Sony ha sabido combinar tradición e innovación en el mando de PlayStation 3. La fiabilidad y comodidad del DualShock, que le han convertido en un referente incluso para otros formatos, ha hecho que Sixaxis herede las líneas maestras de su diseño. Se ha sacrificado la vibración a cambio de una mayor ligereza. Sixaxis incorpora un sensor de movimiento para vivir los juegos de una forma nueva. 49,99 € es.playstation.com



MANDO BLU-RAY

PlayStation 3 no es sólo una máquina para jugar, también es ahora uno de los reproductores de películas Blu-ray más baratos del mercado. Si quieres disfrutar de todas las posibilidades que ofrecen los contenidos en alta definición, Sony ha puesto a la venta un completo mando de control remoto. 24,99 € es.playstation.com

LOGITECH G25 RACING WHEEL

Revestimiento en cuero auténtico, levas metálicas, cambio en «H» de seis marchas, pedal de embrague, 22 centímetros de diámetro del volante y 900 grados de giro. Estas son las características del periférico por excelencia para amantes de la conducción. Sus dos motores ofrecen una experiencia «force-feedback» sin igual. De momento, pocos juegos aprovechan al 100% este magnífico volante, pero con F1:C.E. y, sobre todo, con NFS:Carbono podrás ir abriendo boca. 299,99 € www.logitech.es

4

ALTAVOCES NEXT GEN 2.1

Este equipo de altavoces de Subsonic, distribuido por Nobilis, es capaz de generar 42 W de sonido. La riqueza de matices, con unos bajos profundos que se ven reforzados por el diseño Bass Reflex de la caja, lo convierten en el complemento ideal para disfrutar de una experiencia sonora a la altura de PlayStation 3. Además, está disponible en dos colores: negro, como la tonalidad de la consola, y blanco. 49,99 € www.nobilis.es



5

RUN 'N' DRIVE 3 EN 1 RUMBLE FORCE

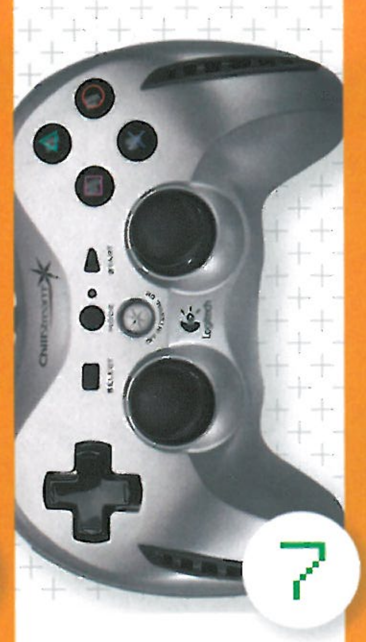
Un mando completísimo por precio, prestaciones y su compatibilidad con PC, PS2 y PS3. Su diseño ergonómico se completa con la innovadora rueda óptica de la cruceta, que lo hacen ideal para juegos que combinan conducción y acción a pie (tipo GTA). 29,99 € / 24,99 € (sin Rumble Force) (www.thrustmaster.com)



6

CORDLESS PRECISION CONTROLLER

Es la alternativa de Logitech al Sixaxis de Sony. Con la tecnología de radiofrecuencia a 2,4 GHz que incorpora, ofrece una gran fiabilidad y precisión. Dispone también de un botón especial PS para acceder al sistema de menús de PlayStation 3. 44,99 € www.logitech.com



7

CHILLSTREAM CONTROLLER

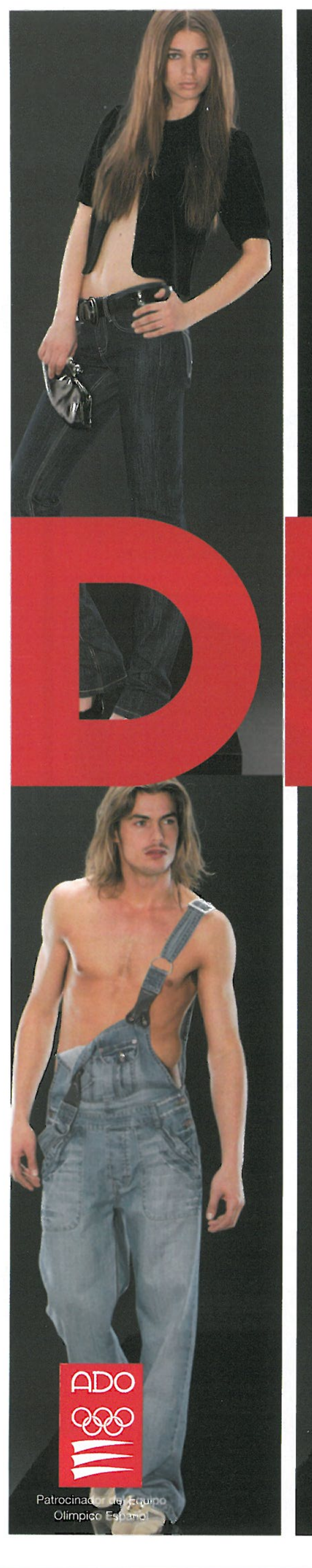
El gran atractivo de este mando de Logitech por cable reside en el ventilador de 40 mm que lleva integrado. Genera una corriente de aire que se proyecta sobre los dedos y la palma de la mano por tres conductos. La superficie de goma de los asideros lo convierte en un mando muy confortable. 34,99 € www.logitech.com

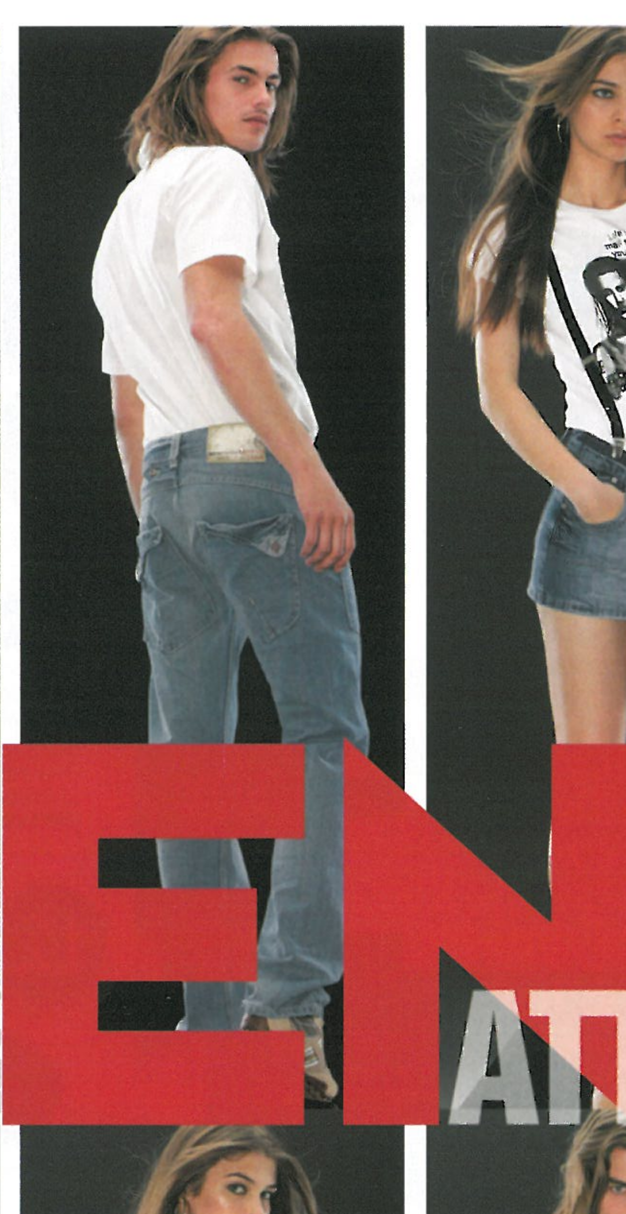


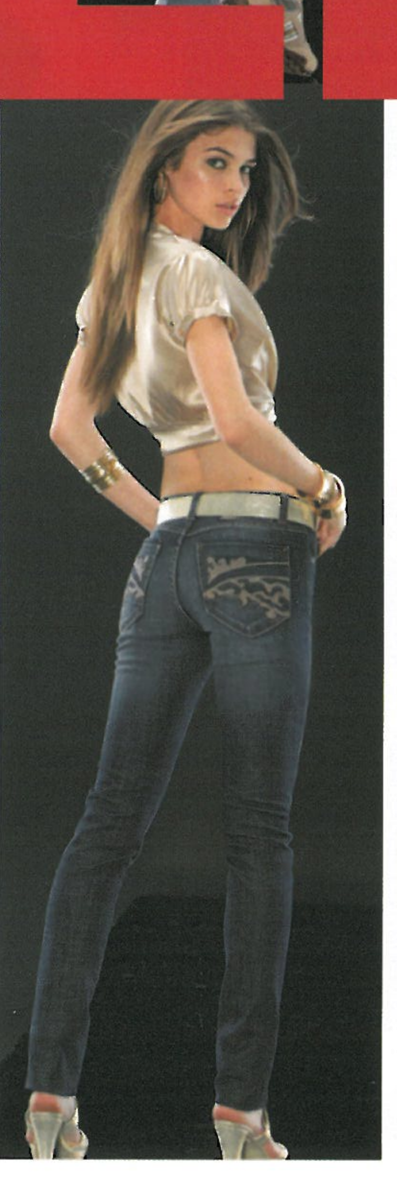
8

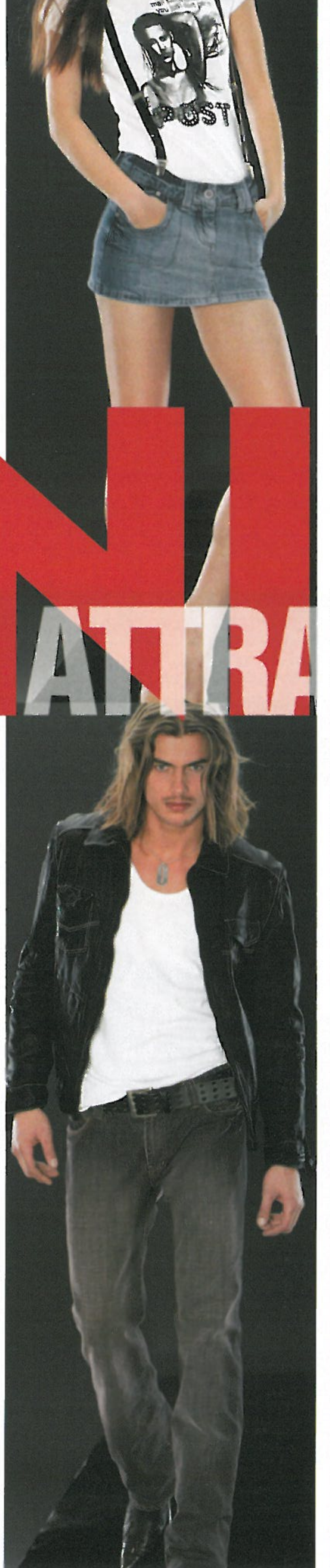
SUBSONIC PREMIUM WIRELESS

Dentro de la gama Subsonic, Nobilis distribuye este mando inalámbrico. A la comodidad de no tener cables de por medio, se le suma su versatilidad al ser compatible con PC y PS3, y que es el wireless más barato para la consola. Está disponible en negro y plata. (Hay una versión con cable por 19,99 €). 34,99 € www.nobilis.es


ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español


DENIM
ATTRACTION






El Corte Inglés



9

AURICULARES INALÁMBRICOS

Cuando hay que disfrutar jugando a la consola en un lugar recogidito y sin armar mucho ruido, nada mejor que disponer de unos auriculares inalámbricos (los cables ya pasaron a mejor vida en esta nueva era digital). Este modelo de Ardistel es compatible con PS3. Su atractivo y moderno diseño permite plegarlos y también incorpora una ruedecilla para el control del volumen. 19,95 € www.ardistel.com

10

CORDLESS MEDIABOARD

Aunque PlayStation 3 es compatible con la mayoría de teclados USB para ordenador, este modelo inalámbrico fabricado por Logitech se va a convertir en tu mejor aliado para surcar PlayStation Network sin problemas. Tecnología sin cables con un alcance de diez metros y touchpad integrado con botones que simulan las funciones del botón izquierdo y derecho del ratón. 69,99 € www.logitech.com

11

ADAPTADOR PARA MEMORY CARD

La compatibilidad con los juegos de PlayStation 2 sólo plantea un gran problema, ¿cómo cargar las partidas desde una tarjeta de memoria de PlayStation 2? Para remediar este inconveniente, Sony va a poner a la venta este útil adaptador. 19,90 € es.playstation.com

12

FUSION CHARGING STATION

Joytech te ayuda a mantener el orden después de jugar. La base de carga Fusion te permitirá guardar cómodamente tu mando analógico Sixaxis. Con la posibilidad de recargar el mando a través de un cable USB y comprobar el estado de carga gracias al LED azul que incorpora. 9,99 € www.joytech.net

13

BASE DE CARGA 3 EN 1 BLUELIGHT

Este periférico ofrece varias soluciones al uso de PlayStation 3. En primer lugar sirve de base, asegurando la consola cuando esté en posición vertical. Tiene capacidad para almacenar ocho juegos, o películas Blu-ray; y lo que es más importante, es capaz de cargar dos mandos simultáneamente. 19,95 € www.ardistel.com

No hagas la pelota al portero de la sala de moda. Ahora tú eres su jefe.

vodafone

Con Vodafone live! disfruta en exclusiva del videojuego "Rock City Empire" en tu móvil



Si siempre has deseado ser el jefe de tu local preferido, esta es tu oportunidad. Ahora puedes descargarte el videojuego "Rock City Empire" en tu móvil, para aprender a gestionar tu propia sala de rock y convertirla en el lugar de moda. Organizarás las mejores fiestas de tu ciudad para que tu móvil nunca pare de sonar.

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**

Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. (+IVA) al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.

Es tu momento. Es Vodafone.

LIZARD KINGS

ROCKCITY EMPIRE ™

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live Precio válido para península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€ para Vodafone live! Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información sobre las tarifas aplicables en Ceuta, Melilla y Canarias en www.vodafone.es



ADAPTADORES USB PARA MANDOS PS2

14

CONVERSOR PARA MANDOS DE PS2

En los primeros momentos de vida de la consola, es una buena idea seguir aprovechando los mandos de PlayStation 2 gracias a este conversor de Ardistel por 9,95 €.

CONVERSOR PS2-PS3 DE LOGIC 3

Herederos de Nostromo distribuye este adaptador por sólo 14,90 €. Compatible con mandos inalámbricos, tiene un LED que muestra el nº de pad y convierte el botón «mode» en PS.

ADAPTADOR DE SUBSONIC

Estos tres conversores no sólo permiten utilizar mandos, también volantes, alfombrillas y otros periféricos de PS2. Nobilis pone a la venta este modelo por 19,99 €.

15

TORRE DE JUEGOS GAME

En estos primeros meses, sólo unos cuantos afortunados tendrán una colección tan extensa como para llenar este archivador de juegos de Lygo distribuido por la cadena de tiendas GAME. **8,90 €** www.game.es

16

VENTILADOR

Si eres uno de esos «jugones» capaz de permanecer horas y horas pegado a la consola, no estaría mal que fueras pensando en adquirir un sistema que evite el sobrecalentamiento de PlayStation 3. Desde Joytech llega esta propuesta, el Fusion Cooling Fan. Con una potente tecnología de ventilación refrigerará tu máquina. Su discreto diseño, concebido para un funcionamiento silencioso, evitará que pongas en peligro tu preciada inversión durante un uso prolongado. **19,99 €** www.joytech.net

17

USB HEADSET

Una interesante opción de la mano de Logitech. Un USB Headset, imprescindible para los títulos que admitan comunicación por voz con otros jugadores o simplemente para «chatear» a través de PlayStation Network con otros usuarios. El accesorio viene equipado con 3 auriculares intercambiables y un micrófono con tecnología de reducción de sonido. **PVP sin confirmar** www.logitech.com



18 PILOT OPTICAL MOUSE

PlayStation 3 admite casi todo tipo de ratones USB. Dentro de su amplia gama, Logitech ofrece una opción a precio razonable con Pilot Optical Mouse. Posee tecnología óptica de alta precisión y uniformidad en el control del puntero, muy útil para navegar en PlayStation Network. 19,99 € www.logitech.com

19 LLAVE WI-FI USB

Una forma sencilla de conectar PlayStation 3 a Internet sin necesidad de utilizar cables o routers. Bastará con conectar la llave Wi-Fi USB a un ordenador que tenga conexión a Internet. El PC se convertirá en un punto de entrada al que PS3 accederá mediante Wi-Fi. 49,90 € www.thrustmaster.com

20 CONECTIVIDAD

HDMI TRILINK SWITCHER

Dentro de poco no será extraño encontrar en los hogares más de un dispositivo preparado para contenidos en alta definición. Joytech pone a la venta el HDMI TriLink para conectar hasta tres dispositivos a una entrada HDMI de televisor o monitor. Incluye mando a distancia y selector manual para cambiar la fuente de HDMI. Además, soporta HDCP (protección de contenido digital de banda ancha), resoluciones hasta 1080p y audio digital multicanal. 49,99 € www.joytech.net

CABLES HDMI

HDMI XT1080 PARA PS3. Conductores de cobre sin oxígeno y conectores chapados en oro. A la venta por **19,99 €.**

CABLE ULTRA HDMI & HDMI. Por **19,99 €** tienes un cable y conectores de cobre, para vídeo HD y audio digital.

CABLE ULTRA HDMI & DVI. Conector de 24 pins, cable y conectores de cobre. Disponible a un precio recomendado de **19,99 €.**

FUSION HDMI CABLE. Conductores de cobre sin oxígeno para mayor calidad de imagen y sonido. Por sólo **14,99 €.**

CABLE HDMI DELUXE. Ardistel distribuye este cable de 2 metros de longitud. Lo podrás encontrar en las tiendas por **24,95 €.**

HDMI 2M CABLE. Logic 3 también tiene un cable HDMI, con conectores dorados y a un precio recomendado de **19,90 €.**

CABLES POR COMPONENTES

FUSION CABLE PACK. Incluye cable de vídeo por componentes, cable óptico digital y cable Ethernet. Lo distribuye Joytech a un precio de **34,99 €.**

FUSION COMPONENT CABLE. Cable de vídeo por componentes con conexiones adicionales de sonido mono y estéreo RCA. Lo trae Joytech a **19,99 €.**

SUBSONIC COMPONENT HD. Dentro de la gama Subsonic, distribuida por Nobilis, encontramos este cable de audio y vídeo, por **19,99 €.**

CABLE-CARGADOR USB

CABLE RETRÁCTIL PSP/PS3. Nobilis pone a la venta un cómodo cable USB/miniUSB para recargar el mando Sixaxis o conectar PS3 y PSP. **9,99 €**

USB RETRÁCTIL PS3. En el catálogo de Ardistel también hay disponible un cable para recargar el mando de PS3 y conectarse con PSP. Por **14,95 €.**

POWERLINK CABLE. GAME distribuye este cable con conexiones USB y mini USB, apto para recargar la batería del Sixaxis y conectar con PSP. **9,95 €**


Fanta®
CARAVAN ISLAND
UN DESTINO DE GRAN
INTERÉS JUERGUÍSTICO
1 ISLA. 9 DÍAS. 200 COLEGAS.
Un sinfín de caravanas para kms
de diversión. Infórmate en fanta.es
¡¡ Y además puedes ganar* uno de
los 3.000 pares de zapatillas VANS® !!
*Acumulando 50 participaciones y canjeándolas en www.fanta.es
Puedes ganar 1 de los 50 premios. 1 viaje para ti y 3 amigos recorriendo una isla del Caribe desplazándote en caravanas. Consulta envases promocionales. Promoción válida del 1 de Marzo al 30 de Junio del 2007. Los ganadores y acompañantes deben tener entre 18 y 35 años y no podrán haber sido acompañantes ni ganadores de Fanta Village 2006. Bases depositadas ante Notario. Más información 902 54 66 67 o en www.fanta.es
AirEuropa
www.aireuropa.com
Fanta 07
CARAVAN ISLAND
FANTA es una Marca Registrada de The Coca-Cola Company.

REPORTAJE

LOS MEJORES DE 2006

SEXTA EDICIÓN DE LOS PREMIOS DE PLAYSTATION REVISTA OFICIAL

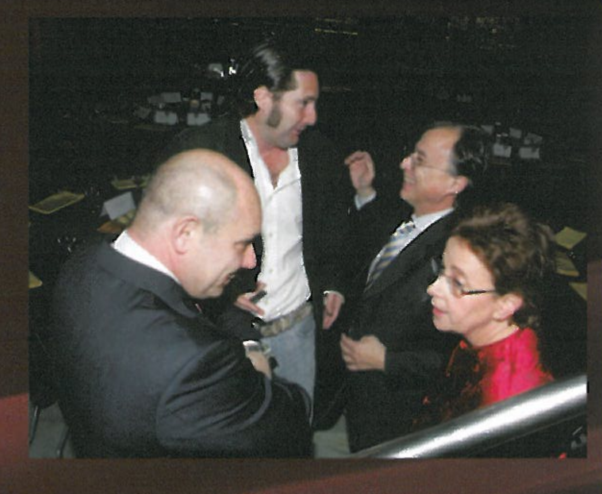


LOS PREMIADOS
Los afortunados ganadores de 2006 posaron orgullosos con sus correspondientes galardones ante nuestra cámara.

La noche del 19 de marzo se hizo entrega de los premios **PlayStation Revista Oficial** a los **Mejores de 2006**, sexta edición de unos galardones que reconocen los títulos que más han gustado a los lectores de nuestra publicación a lo largo del año. El director de Área de Revistas y Ocio del Grupo Zeta, José Luis García, dio la bienvenida a los presentes en nombre de nuestro grupo editorial. La flor y nata de todas las compañías distribuidoras de juegos para los formatos de **PlayStation** se reunió en la sala Bangaloo, a orillas de la madrileña Castellana, para degustar un menú muy vistoso servido por camarer@s «de casting», y disfrutar de un buen rato entre los compañeros del sector. El encargado de amenizar la entrega de premios, que tuvo lugar alrededor de la medianoche, fue el periodista deportivo Manolo Lama. Aunque Lama se confesó poco experto en videojuegos que no fueran de género deportivo, se desenvolvió de sobra como «showman», e invitó a todos los que subían a recoger premios, a dedicar unas palabras ante el atril: desde los escuetos pero sinceros «gracias» de Mónica Revilla y Carmen Lucas de **Sony C.E.** España, hasta los discursos más efusivos como el de Mónica Corbella (Directora de Marketing y Comunicación de **Konami** España). En cualquier caso, todos los premiados agradecieron en nombre de sus compañías, el reconocimiento de todos vosotros, nuestros fieles lectores, que al fin y al cabo sois los que con vuestros votos habéis otorgado estos premios. Aunque «los de la redacción» nos reservamos un premio especial que este año recayó sobre *Shadow Of The Colossus*.



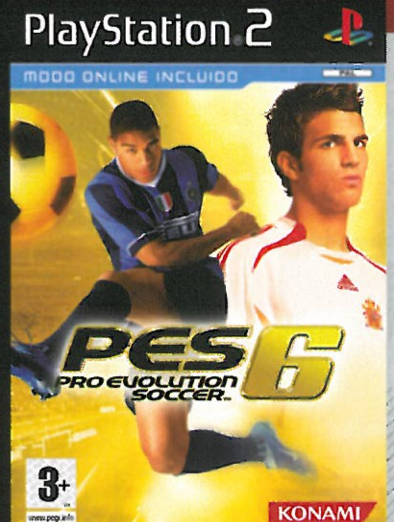
MANOLO LAMA
El conocido periodista deportivo no es ajeno al mundillo de los videojuegos, gracias a sus excelentes comentarios en la serie FIFA. Fue el encargado de conducir la ceremonia.



PREMIO A TODA UNA CARRERA
Rafael Martínez-Avial (Director General de Electronic Arts España) charla con Carlos Ramos (Director Adjunto del Área de Revistas), junto a María Jesús López (Directora de Negocios de Sony C.E.) y José Luis García (Director de Área de Revistas y Ocio).



AMBIENTE DISTENDIDO
La madrileña sala Bangaloo fue el marco escogido este año para celebrar la gala de Los Mejores de 2006. Después de una agradable cena, los comensales disfrutaron con la emoción de la entrega de premios.



MEJOR JUEGO PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 6



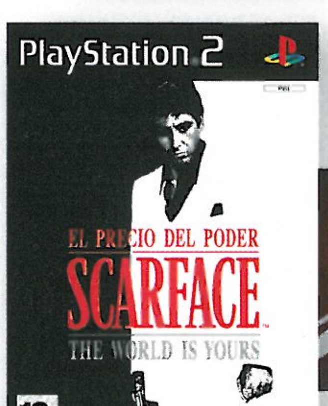
Pablo San José (Dtor. de Área de Comercial y Publicidad) entrega el premio a Mónica Corbella (Dtra. de Marketing y Comunicación de Konami).



MEJOR JUEGO DE PSP
GTA: VICE CITY STORIES



Carlos Ramos (Dtor. Adjunto de Área de Revistas) haciendo entrega del galardón a Ana Lafuente (Brand Manager de Rockstar Games).



MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN
SCARFACE



Sara Fernández (PR Manager de Vivendi Games) recibe el premio de manos de Bruno Sol (Redactor Jefe de PlayStation Revista Oficial).



MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN
NEED FOR SPEED CARBONO



Juan José González (Group Manager Product de Electronic Arts) posa con el premio junto a Ana Márquez (Redactora de PlayStation R.O.).



MEJOR JUEGO DE LUCHA
DRAGON BALL Z: B.T.2

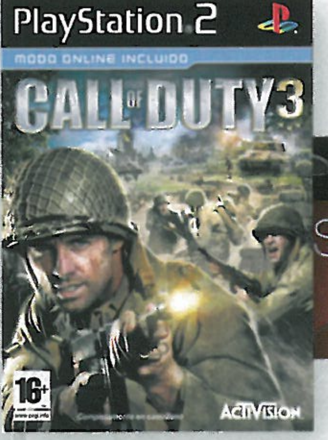



Marcos García (Director de PlayStation Revista Oficial) hizo entrega del galardón a Silvia Vázquez (Directora de Marketing de Atari Ibérica).

MEJOR JUEGO RPG
KINGDOM HEARTS II



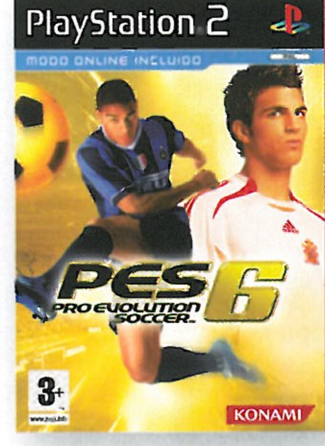
Carlos Astorqui (Director de Marketing de Proein) con Roberto Serrano (Redactor de PlayStation Revista Oficial).



MEJOR SHOOTER
CALL OF DUTY 3



Pedro Berruezo (Redactor de PlayStation Revista Oficial) entregó el premio a Mónica Guerra (PR Manager de Activision).



MEJOR JUEGO DEPORTIVO
PRO EVOLUTION SOCCER 6



Mónica Corbella recibió su segundo galardón, al mejor juego deportivo del año de manos de Marcos García, nuestro director.



MEJOR PARTY GAME
BUZZ: EL GRAN...



Carmen Lucas (PR Manager de Sony C.E.) recibió el galardón de manos de Bruno Sol (Redactor Jefe de PlayStation Revista Oficial).



MEJOR JUEGO ON-LINE
SOCOM 3:U.S. NAVY SEALS



Daniel Rodríguez (Redactor de PlayStation Revista Oficial) dio el premio a Mónica Revilla (Account Manager de Sony C.E.).



PREMIO DE LA REDACCIÓN
SHADOW OF THE COLOSSUS

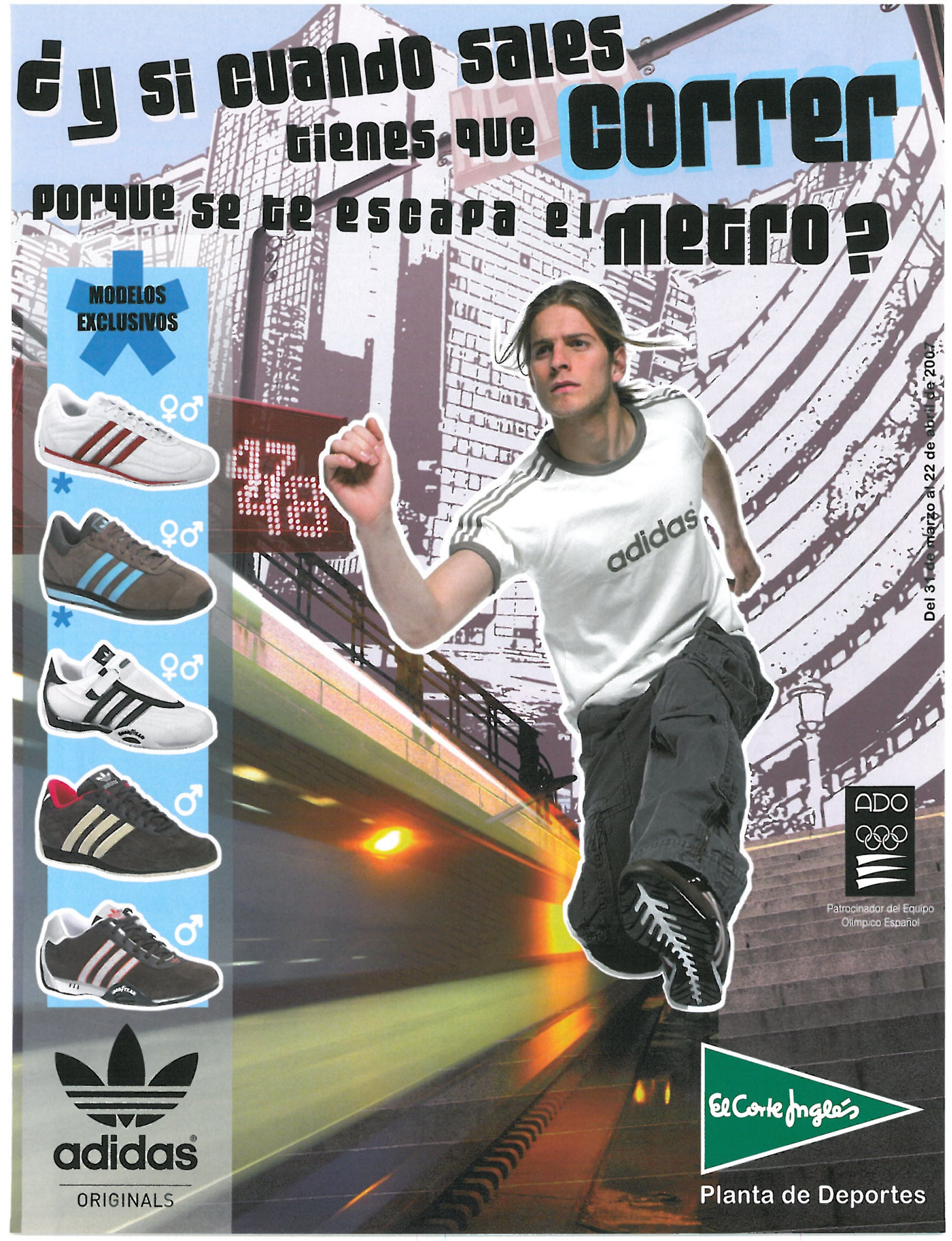


Juan Jiménez (PR Manager de Sony C.E.) recoge el premio de manos de Óscar Becerra (Director Editorial y de Expansión de Revistas).

RECONOCIMIENTO PROFESIONAL
RAFAEL MARTÍNEZ-AVIAL
DIRECTOR GENERAL DE ELECTRONIC ARTS ESPAÑA



Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad) entregó el galardón al reconocimiento profesional a Rafael Martínez-Avial.



¿Y si cuando sales tienes que correr porque se te escapa el metro?
MODELOS EXCLUSIVOS
Del 31 de marzo al 22 de abril de 2007
adidas
ADO
Patrocinador del Equipo Olímpico Español
adidas
ORIGINALS
El Corte Inglés
Planta de Deportes



Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente



Así eran las batallas en los primeros capítulos de la saga. Umm, qué recuerdos...

PSP

FINAL FANTASY ANNIVERSARY

Veinte años después, la fantasía final vuelve a comenzar

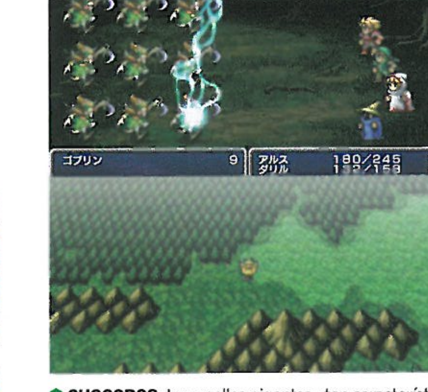
Han pasado ya dos décadas desde que la primera entrega de la gran saga de *RPG*, que acaba de ver cómo el capítulo número doce aparece en España, viera la luz en Japón. Para celebrarlo (y de paso ganarse «unos dineros», que nunca está de más), **Square Enix** ha decidido crear un *remake* para **PSP**. No es la primera vez que lo hace, pues este título ya ha sido adaptado a otras portátiles e incluso en su día fue lanzado para **PSone**, pero desde la compañía nipona nos prometen que esta será la versión definitiva. Todo el carisma de las 2D de antaño se une con la mejoras incluidas. Gráficos en alta resolución, con el tamaño de la pantalla adaptada a **PSP** (nada de bordes o ampliaciones extrañas), mucho más detalle en los personajes y los escenarios, secuencias de introducción CG espectaculares, una galería de ilustraciones con material gráfico del juego y una nueva mazmorra, llamada *Dungeon Of Time*. En ella, la vida de los personajes se irá reduciendo con el tiempo. Tras este título, llegará también el *remake* del segundo capítulo. Quién sabe hasta donde llegará **Square Enix** en **PSP**...



Poco después de que Enix arrasara con el primer Dragon Quest, Square contraatacó con Final Fantasy, un RPG revolucionario.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



CHOCOBOS. Los «pollos gigantes» tan característicos de la saga llevan sirviendo de montura a los personajes desde sus inicios.



COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **RPG**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **19 DE ABRIL**

Namco Bandai se vuelca en PS3

La compañía nipona ha anunciado recientemente el desarrollo, por parte de su equipo Project Ace, de tres títulos diferentes en exclusiva para PlayStation 3. Brave Arms es un juego de acción en tercera persona con una mecánica similar a Ninja Gaiden. Chain Limit se decanta por el espionaje y la infiltración, mientras que el tercero, Second Season 01 es un shooter en primera persona.



CHAIN LIMIT



BRAVE ARMS



SECOND SEASON 01

Otro gran clásico se pasa a PSP

Square Enix anuncia el lanzamiento de Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou para el próximo 10 de mayo en Japón. El título estará basado en el clásico juego de rol y estrategia por turnos de PSone, aunque incorporará novedades, como nuevas profesiones y personajes.





PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

GRIM GRIMOIRE

Nippon Ichi sigue apostando por la originalidad extrema en sus lanzamientos para PS2

PS2

Ya el mismo argumento de *Grim Grimoire* (por no hablar de su título, que también se las trae) no se parece a nada que hayas visto anteriormente. Lillet, la protagonista, es una joven estudiante de magia que ingresa en una prestigiosa academia de brujería para aprender nuevos conjuros. Sin embargo, cinco días después de su incorporación, una misteriosa tragedia sacude los cimientos de la institución y todos sus habitantes son asesinados. Aún más extraño: cuando Lillet despierta, se da cuenta de que vuelve a encontrarse en el primer día de su estancia allí, pero conservando todos los recuerdos anteriores. Así pues, tendrá cinco jornadas para descubrir lo que pasó y poder evitarlo. A diferencia de anteriores producciones de la casa, *Grim Grimoire* no es un juego de estrategia por turnos, sino que se desarrolla en tiempo real. Podrás visitar todas las dependiencias de la escuela y hablar con sus habitantes. Las batallas tienen lugar también sin pausas, como si de un *RTS* se tratara.



ESTILO PROPIO. El videojuego continúa conservando el aspecto artístico señal de la casa, además de ese sentido del humor tan particular.

COMPAÑÍA **NIPPON ICHI**
DESARROLLADOR **VANILLAWARE**
GÉNERO **ESTRATEGIA**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **12 DE ABRIL**

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



El control sigue siendo sencillo e intuitivo.

NARUTO NARUTIMATE ACCEL

Una vez más, Naruto visita la consola de Sony

PS2

Y ya van unas cuantas. En esta ocasión, nos encontramos ante la cuarta entrega de la saga *Narutimate Hero* (que ya hemos podido disfrutar aquí gracias a su primera edición), por lo que la base del juego son las luchas uno contra uno. Esta vez, la mayor novedad es que el título se basa en la segunda parte del manga, con lo que encontrarás a unos personajes más adultos. Son en total 16 nuevos personajes, aunque según juegues también podrás acceder a sus versiones de la primera etapa de la serie. Nuevos movimientos y la misma jugabilidad sencilla y directa.



COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **CYBERCONNECT 2**
GÉNERO **LUCHA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **5 DE ABRIL**




Visualmente, el juego es muy superior a Gundam, el otro arcade de robots.

ARMORED CORE 4

Más metal y chatarra para la nueva generación de consolas



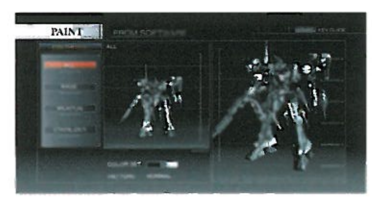
PRIMERA IMPRESIÓN

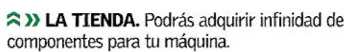
POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

Tras *Echanted Arms*, los programadores de **From Software** han decidido continuar en **PlayStation 3** su saga más popular. Pocas cosas hay que gusten más a los nipones que los combates entre gigantescos *robots*, conocidos como Mechas. En esta ocasión, como en anteriores versiones, el jugador contará con un casi infinito catálogo de partes que ir adquiriendo a medida que avanza en el juego. Algo así como el *Tuning* en *Need For Speed*, pero con todo tipo de armas. Una vez entrado en materia, comprobarás que se ha simplificado bastante el control de la máquina para conseguir una experiencia más *arcade* y accesible.

COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **21 DICIEMBRE 2006**









LA TIENDA. Podrás adquirir infinidad de componentes para tu máquina.



ENEMIGO A LA VISTA. El control del robot se ha simplificado bastante con respecto a anteriores entregas de la saga Armored Core.

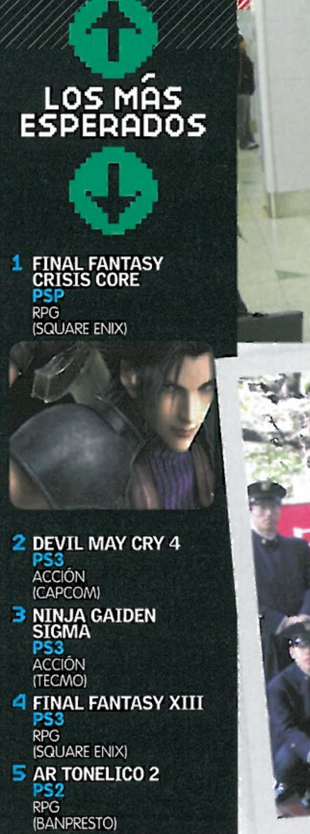
LOS MÁS VENDIDOS



1. **KINGDOM HEARTS 2 FINAL MIX +** PS2 RPG ACCIÓN (SQUARE ENIX)
2. **NARUTO NARUTIMATE ACCEL** PS2 LUCHA (NAMCO BANDAI)
3. **MOBILE SUIT GUNDAM** PSP ACCIÓN (NAMCO BANDAI)
4. **MUSOU OROCHI** PS2 ACCIÓN (KOEI)
5. **PRO YAKYYU SPIRITS 4** PS2 DEPORTIVO (KONAMI)

LOS MÁS ESPERADOS

1. **FINAL FANTASY CRISIS CORE** PSP RPG (SQUARE ENIX)



2. **DEVIL MAY CRY 4** PS3 ACCIÓN (CAPCOM)
3. **NINJA GAIDEN SIGMA** PS3 ACCIÓN (TECMO)
4. **FINAL FANTASY XIII** PS3 RPG (SQUARE ENIX)
5. **AR TONELICO 2** PS2 RPG (BANPRESTO)

JAPÓN ES DIFERENTE



EL CURIOSO ATUENDO DE LOS JÓVENES

Una de las mayores fantasías eróticas que el País del Sol Naciente ha transmitido al resto del mundo es la imagen de las colegialas vestidas con su uniforme tradicional. En la actualidad, sólo determinadas estudiantes niponas lo llevan; en la mayoría de los institutos se ha sustituido por el clásico uniforme Occidental que estamos acostumbrados a ver por nuestras calles.

Sin embargo, el vestido de «marinerita» que tan famoso han hecho series como *Sailor Moon* y demás cuenta con una arraigada tradición allí. Se basa en el traje militar de la época Meiji, que a su vez estaba copiado de los atuendos navales europeos. En el caso de los chicos también está inspirado en la estética militar, como puedes ver en la imagen inferior. Suelen ser negros, o de color azul marino, y los botones están adornados con el emblema del colegio al que pertenecen. Además, mediante un código de colores en el cuello, los chicos muestran la clase a la que pertenecen. Hay distintas variaciones del uniforme para adaptarse a las épocas del año: verano e invierno.



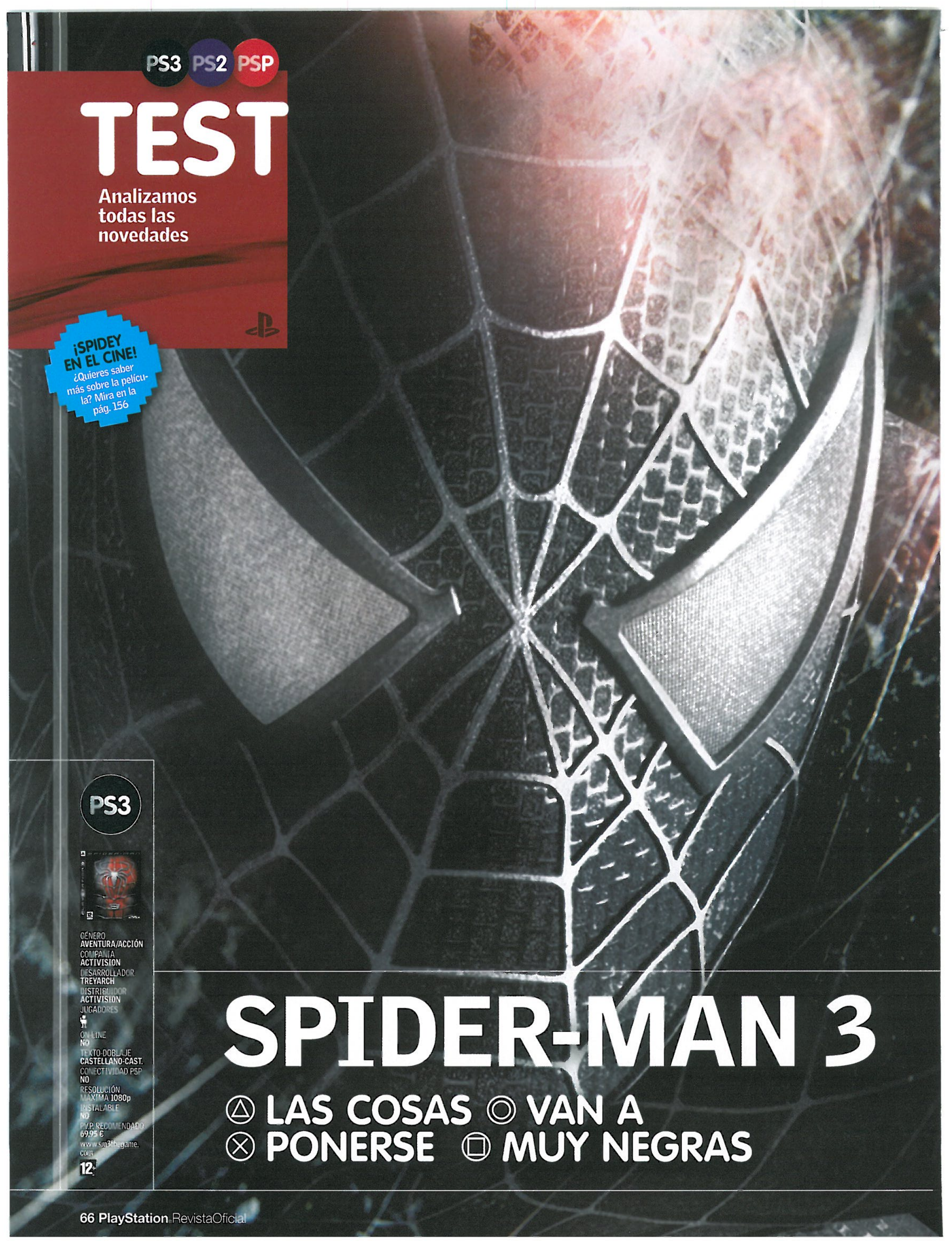


MÁS QUE UNA APUESTA

DANI PEDROSA
LLEVA FULLHOUSE

AN 4079 - Full House

www.arnette.com



PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades

¡SPIDEY EN EL CINE!
¿Quieres saber más sobre la película? Mira en la pág. 156

PS3

GÉNERO
AVENTURA/ACCIÓN
COMPAÑÍA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
TREYARCH
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
1
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.sm3thegame.com
12+

SPIDER-MAN 3

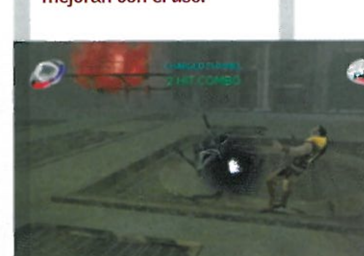
LAS COSAS VAN A PONERSE MUY NEGRAS

POR **STAN BY**



«Hace tiempo que no aparecen villanos disfrazados», dice Parker...

REFLEJOS ARÁCNIDOS. Spider-Man tiene en esta ocasión todo el potencial de su sentido arácnido. Además de usar éste como un modo de visión para encontrar pistas, sus reflejos se pueden emplear como una especie de Bullet Time, imprescindible para bloquear y devolver ataques enemigos. Más novedades: las habilidades, como el balanceo, mejoran con el uso.





Como si un solo Kraven no fuera suficiente. ¿Querías caldo?





LA SAGA DEL simbionte (popularmente, «el traje negro») es seguramente uno de los grandes hitos de la historia de *Spider-Man*. Y aunque en los cómics tenía más que ver con entidades alienígenas (Parker lo encontraba en otro planeta durante el *megacrossover Secret Wars*), su inequívoco componente introspectivo sobre lados oscuros de la mente tenía que acabar formando parte de la adaptación cinematográfica. Y de ahí al videojuego ya sabemos que hay nada más que un paso.

JUGANDO CON EL LADO OSCURO

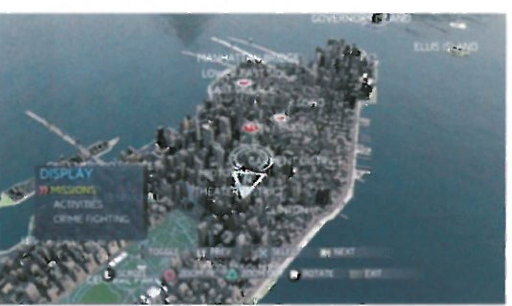
El principal atractivo, pues, de esta tercera entrega del *Spider-Man* fílmico para consolas es sin duda la posibilidad de jugar con el traje negro. No es el único, como en seguida veremos, pero es el más esperado. Los jugadores ansiosos sufrirán, no obstante, ya que casi hasta la mitad del juego (un 40% según nuestro contador) no se apodera Peter Parker del mismo. ¿O es al revés? Sea como fuere, los *fans* fatales del personaje disfrutarán de lo lindo con la nueva encarnación del Trepamuros: el Spidey oscuro es más rápido, más fuerte y posee sus propios *combos* y golpes especiales. Por ejemplo, cuando el marcador de combate está lleno, lo que con el traje habitual no es más que una posibilidad de efectuar un ataque especial, con el negro se convierte en la posibilidad de desatar la ira. Resultado: más fuerza, más rapidez, más eficacia. Sin duda, recuerda a Matanza, cuyos rayitos rojos gustarán a los abuelos cebolleta. De Veneno no queríamos decir nada, por aquello de no destripar argumentos, pero ya desde los títulos de crédito (que presentan a los actores que prestan las voces, el mismo reparto que la película) aparece mencionado. Era fácil sumar dos más dos...

MANHATTAN RELOADED

Pero no sólo de simbiontes vive el jugador. Y ***Spider-Man 3*** ofrece algo más que la posibilidad de soltarse

El juego arácnido casi definitivo para los más aficionados a su amistoso vecino Spider-Man







MANHATTAN. Es una lástima no poder aventurarse más allá de Manhattan (aunque Brooklyn y otros barrios se oteen permanentemente en el horizonte). Pero la representación de éste es, por momentos, apabullante. El mapa en 3D te indica dónde encontrar la siguiente misión, los minijuegos y cómo avanza la lucha contra el crimen.

Spider-Man con el traje negro en plena explosión de Rabia. Aunque, insistimos, nos recuerda agradablemente a Matanza, otra de las némesis del Trepamuros más celebradas.

la melena vestidos de negro. El otro principal atractivo del juego lo encontramos en su mismo escenario. Nuevamente, Manhattan, como en un buen tebeo del *Spidey*, es co-protagonista. Esto se consigue potenciando considerablemente el componente *sandbox* del videojuego: *Spider-Man* puede pasearse por un gigantesco mapa de la Gran Manzana, detalladísimo y buscando la representación fidedigna en la medida de lo posible (faltan determinadas localizaciones emblemáticas, como St. Paul's Chapel o la mismísima Zona Cero). Y no sólo de la superficie, una gigantesca red de metro y alcantarillado de techos convenientemente altos está también disponible, así como el interior de muchos, muchos edificios. Impresiona sobre todo la pasión puesta en representar la ciudad, en la que se han empleado numerosas texturas en los diferentes tipos de edificios, además de otros elementos de ambiente imprescindibles: como por ejemplo, puestos de perritos o los clásicos atascos neoyorquinos.

Lo más importante, sin embargo, es la libertad de maniobra que dispone el jugador: las 10 tramas diferentes que contiene el juego (incluyendo la del filme) pueden jugarse en el orden que se quiera y, mientras se dan interminables paseos en red por la enorme ciudad, el jugador podrá elegir si abortar los crímenes en curso que surgen de cuando en cuando: atracos, persecuciones, asaltos a furgones blindados. Muchas veces serán las mismas sirenas de la policía las que advertirán de la necesidad de que *Spidey* actúe.

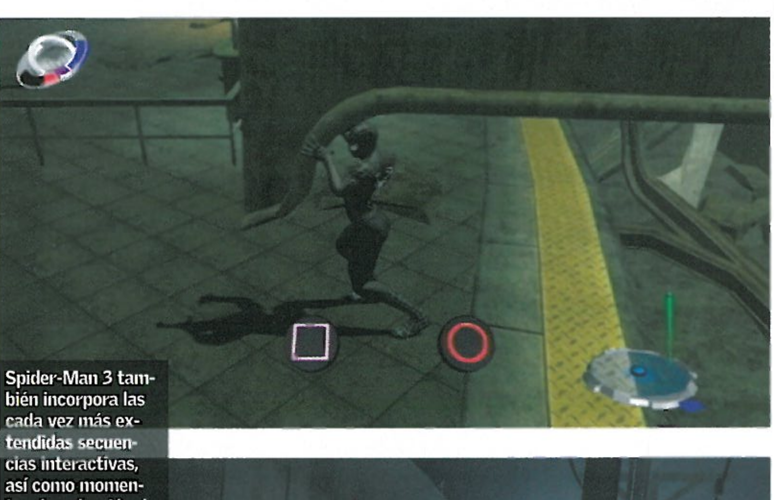
La potencia de la nueva generación puede apreciarse fácilmente en la cantidad de mapeado y población activa en todo momento que es capaz de procesar. Y aunque con un Manhattan preciosista, un simbionte y diez villanos clásicos, ***Spider-Man 3*** no es aún, seguramente, el juego que los *fans* más acérrimos del personaje queremos; pero es, desde luego, el que más se acerca.

la alternativa



MARVEL U. ALLIANCE. De estructura coleccionista muy diferente, pero Marvel 100% al fin y al cabo.

Es mucho más que un Spider-Man 2 con mejores gráficos. Eso sí, ninguna entrega parece librarse de una cámara, a veces, demasiado loca.



Spider-Man 3 también incorpora las cada vez más extendidas secuencias interactivas, así como momentos de pulsación de botones frenética.



Tanto villano para una Araña

Siempre despierta expectación saber a qué enemigos se enfrentará Spider-Man en cada ocasión. Aquí lo veremos hacer frente al Hombre de Arena, el nuevo Duende, Venom, por supuesto, y otros conocidos por el aficionado, como Scorpion, el Lagarto o el mismísimo Kraven. Además, las bandas criminales serán un reto importante con una IA muy cuidada. A quien suscribe, un pandillero le ha hecho un combo de kung-fu que lo ha dejado tiritando...



evaluación


Espectacular en lo visual, lo que siempre nos fascinará es poder balancearnos con Spider-Man por un Nueva York tan fiel a la realidad como parece.


En algunos momentos muy concretos, da la sensación de necesitar un último pulido. Tal vez sin la presión de las fechas y el marketing salvaje sería perfecto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No es aún el cénit de lo que puede conseguir PS3, pero la ciudad, especialmente, impresiona.	Ya el hecho de que Bruce Campbell narre el juego, nos alegra el día. En general, excelente.	Es Spider-Man, en una ciudad enorme, con decenas de malotes y un gran control. 'Nuff said!	Además de las diez tramas, el juego está abierto a las segundas partidas y la exploración.	No tiene opciones On-line. Los superhéroes y el juego en red parecen estar reñidos. De momento.	No hemos hecho uso del Sixaxis. Por otro lado, el juego maneja montones de elementos.	Un grandísimo juego de Spider-Man, pese a que los megafans encontrarán pequeños fallos.
8,5	8,6	8,9	8,7	-	8,5	8,8

TAMBIÉN PARA PS2

Más nos duele a nosotros no daros un Test de la versión final, pero para abrir boca...

SPIDER-MAN 3

CON MENOS POLÍGONOS, EL TREPAMUROS TAMBIÉN TIENE CUERDA PARA RATO

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY

No tiene la espectacularidad visual de la versión para PS3, pero probablemente sí haga las delicias de los aficionados.



LOS JUGONES y aficionados al popular Trepamuros que aún no hayan podido hacerse con la nueva **PlayStation 3** no necesitan tirarse mucho de los pelos, porque el esperado ***Spider-Man 3*** también sale a la venta para **PS2**. Y envidiará a su hermana mayor de **PS3**, pero mucho menos de lo esperado.

CON LA CONSOLA AL ROJO

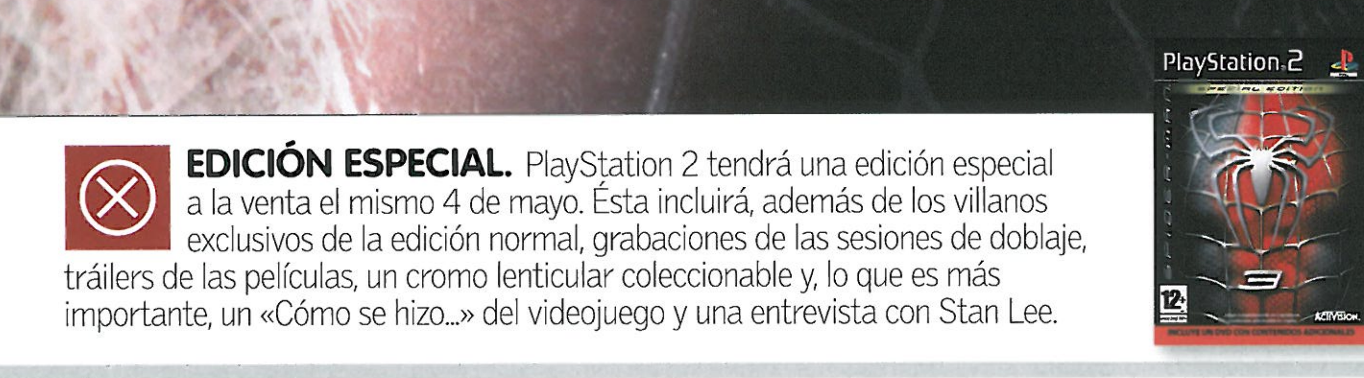
Spider-Man 3 para **PlayStation 2** mantendrá la misma libertad de acción en una estructura tipo *sandbox* (para evitar la linealidad tan criticada de la segunda entrega), además de presentar una representación de Manhattan enorme que promete poner las capacidades de la consola de **Sony** al máximo. Todo apunta a que, como suele ocurrir con los juegos de *Spidey*, los amantes del personaje encontrarán un placer importante e irresistible en, simplemente, balancearse en red por un Nueva York de mayores dimensiones que antes. Con un control, además, mejorado con respecto a *Spider-Man 2*.

No obstante, seguramente los mayores atractivos de esta versión, más allá de la potencia gráfica o la cantidad de edificios neoyorquinos trasladados a polígonos, se encontrarán en dos peculiaridades que no podrán verse en otras versiones. Por un lado, el juego cuenta con un sistema de Furia, el cual permite pasar de controlar al *Spider-Man* rojo y azul de toda la vida a manejar al Peter Parker del traje negro. También aquí, el simbionte aporta mayores capacidades físicas para el personaje.

Spider-Man tiene toda la intención de lucir su flamante nuevo traje en PS2

La otra característica exclusiva, y que hará las delicias de los viejos *fans*, es la inclusión de dos personajes, dos villanos que aparecen por primera vez en un juego de *Spider-Man*: *Morbius* y Grito. **PlayStation 2** aún está viva, y contará con su propio y nuevo *Spider-Man*.

COMPAÑÍA **ACTIVISION** | PROGRAMADOR **VICARIOUS VISIONS** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **ACCIÓN/AVENTURA** | JUGADORES  | www.sm3thegame.com



EDICIÓN ESPECIAL. PlayStation 2 tendrá una edición especial a la venta el mismo 4 de mayo. Ésta incluirá, además de los villanos exclusivos de la edición normal, grabaciones de las sesiones de doblaje, tráilers de las películas, un cromo lenticular coleccionable y, lo que es más importante, un «Cómo se hizo...» del videojuego y una entrevista con Stan Lee.



Villanos non-stop. Entre bandas callejeras (la del Apocalipsis, las Arsenic Candy, los Dragon Tail) y los villanos clásicos y los de la película, Spider-Man tiene mucha estopa que repartir.





Los golpes arácnidos de la vieja escuela se complementan con nuevos movimientos.

¿Controla Peter Parker el traje negro, o tiene éste sometido al héroe? Sólo hay una forma de averiguarlo...



¡Siga a ese coche! Muchos de los crímenes que tienen lugar aleatoriamente en la ciudad tienen que ver con persecuciones en coche. Spider-Man tendrá que guiarse por el mapa y las sirenas de la policía, y conseguir encaramarse al vehículo de los criminales, derrotar a sus ocupantes, así como detener el auto como sólo él sabe hacerlo.

claves



1 Como en cualquier juego de Spider-Man, uno de los pilares es la belleza intrínseca del balanceo por la ciudad.



2 Sin duda, el punto fuerte de esta tercera entrega es la posibilidad de usar el traje negro. Su uso en PlayStation 2, además, será más accesible que en PS3.



recomendado PlayStation

Bestiario. Cíclopes con algo en el ojo, harpías, gorgonas, sátiros, minotauros, héroes descarriados, colosos de bronce...

PS2

GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.A.**
PROGRAMADOR **SANTA MONICA STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **525 KB**
PVP RECOMENDADO **59,95 €**
www.us.playstation.com/GodofWar2/
18+

la alternativa



GOD OF WAR. Hay otros juegos con mecánica similar, pero el mismo encanto sólo lo tiene éste.

GOD OF WAR 2

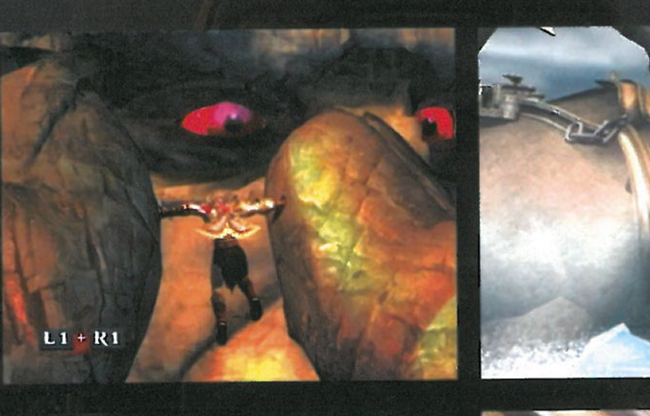
CUANDO LOS DIOSES SE LAS ARREGLABAN A GUANTAZOS

HOMBRES que se convierten en dioses, dioses que se comportan como hombres, titanes que ayudan a hombres, dioses que aniquilan titanes, semidioses que caminan sobre titanes... Esto sería un sindiós si no fuera porque el término está particularmente fuera de lugar. Después de mucho esperar y más desesperar, los que nos quedamos con la boca abierta y el corazón palpitando atronadoramente con el primer *God Of War* y sus jugueteos con la mitología clásica, podemos respirar tranquilos: ya tenemos la secuela. Pero la tranquilidad dura sólo un momento. Desde el mismo instante en que arranca el juego, ***God Of War 2*** se revela como una de las experiencias de acción más intensas que nos hemos echado a la cara. De principio a fin, y sin pausas.

GOW2 retoma la historia donde la dejó la primera entrega, con el espartano Kratos en su recién adquirido trono de Dios de la Guerra, tras haber acabado con Ares. Sin embargo, sus fantasmas aún le persiguen, y su odio visceral e incontrolable hacia los dioses no hace sino agudizarse. Kratos es pronto traicionado por éstos, y se verá embarcado en la búsqueda de las *Moiras*, las tres hermanas que tejían los destinos de los hombres, para cambiar el suyo propio.

Como en la primera entrega, el viaje será el escenario para usar y reciclar un buen montón de personajes mitológicos clásicos: titanes como Gaia o Cronos, héroes como Teseo o Perseo, Prometeo, el Ave Fénix... Sí, sabemos qué pregunta estáis esperando que respondamos. Y sí, la respuesta es

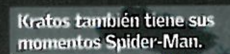
Más belleza, más grandiosidad, más brutalidad...





TAMAÑO TITÁNICO.
El argumento de God Of War 2 gira en torno al eterno enfrentamiento entre dioses y hombres y, más importante, entre dioses y titanes. Éstos tienen un protagonismo acentuado en la secuela, apreciándose sobre todo en las cinemáticas y en los abrumadores diseños de escenarios. Los Corceles del Tiempo, tal vez el más impresionante.





Kratos también tiene sus momentos Spider-Man.



¡Arre, caballito! God Of War 2 no deja ni un minuto de respiro. Relajarse ante una cinemática puede significar fallar una secuencia de botones vital.



Bajo la atenta mirada de Atlas, Kratos deberá demostrar que es capaz de enfrentar a los dioses.

que esta secuela es superior a *God Of War*. ¿Por qué? Pues porque la primera edición fue uno de los mejores juegos de acción para PS2, haciendo un uso inteligente de la mitología, creando con ella un argumento bien hilado y atractivo y construyendo una escalada de violencia intensa e inolvidable. Pero en *God Of War 2* todo es más. El motor gráfico exprime la tecnología de la consola como sólo puede hacerse al final de un ciclo, y visualmente estamos ante un título que asombra, con escenarios inabarcables a la vista, majestuosos, sobrecogedores, conscientes de las proporciones de la historia que acogen. Ésta, por su parte, se radicaliza: ya no se trata de un hombre contra un dios, sino de uno contra todos los dioses, contra el mismo concepto de dios y destino.

En cuanto al *gameplay*, mejorar lo casi perfecto es difícil, pero no imposible. Y se consigue puliendo los pequeños defectos que presentaba *GOW* y añadiendo algunas guindas: fases de vuelo (sobre Pegaso) bien traídas y resueltas, algunos poderes y habilidades nuevos (deslizarse por las paredes escalables, por ejemplo, o mayor potencia desplazando objetos) y, se nos antoja, una mayor capacidad destructora en términos generales acompañada de un crescendo de enemigos en ocasiones abrumador.

La mecánica sigue siendo idéntica e intachable, mezclando con gracia *puzzles* muy intuitivos (algunos se resuelven durante las peleas), y combates machacabotones salpicados de las secuencias interactivas que la serie ha consolidado. Todo ello perfectamente conjugado en un título que apenas da respiros al jugador. El cual, estamos seguros que como nosotros, quedará atrapado a partes iguales por la intensidad extrema y la belleza de este canto del cisne de PS2.

El despliegue técnico de God Of War 2 es realmente apabullante y sobrecogedor



Nuevas habilidades. A través de sus encuentros con héroes y personajes clásicos, Kratos irá apropiándose de diferentes habilidades y objetos. Algunos son vitales para resolver puzzles (como la capacidad para ralentizar el tiempo) y otros son auténticos todo terreno. Adivina, adivinanza: qué tiene Ícaro que Kratos ansía.



Cinemáticas. La mayoría de las secuencias están realizadas con el motor del juego. Otras no, salta a la vista, pero hacen contener la respiración y pueden verse en alta resolución como extras.





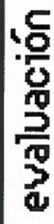






ESTO NO TERMINA AQUÍ. Se venía comentando desde hacía tiempo que, en Santa Monica, Sony estaba trabajando ya en una tercera entrega de God Of War. No vamos a destripar argumentos ni resoluciones, pero efectivamente el final apoteósico de este God Of War 2 no deja ningún lugar a dudas: habrá God Of War 3. Y a juzgar por el final (nótese cuánto me está costando morderme la lengua) la tercera parte promete acción a lo Grande.







Todo lo que había en GOW pero mejor, más bello, más dramático, más trascendente y, sí, más bruto. Kratos es el héroe mitológico que no aparece en los textos.



Si hay que poner pegas, tan sólo algunos problemas menores con ciertas cámaras, alguna voz y sólo un final boss; uno, que está un pelín pillado por los pelos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Algunas secuencias parecen, casi, de next-gen. Y la suavidad durante el juego, impecable	Los efectos en las voces de algún personaje son cuestionables. Por lo demás, espectacular.	La curva de dificultad está muy cuidada, y la variedad e intensidad de la acción es excelente.	Unas veinte horas de juego, más los diferentes desafíos extra y Bonus para segundas partidas.	El mejor juego de acción para PS2 casi es decir demasiado. Pero casi, sólo casi.
9,8	8,9	9,5	9,0	9,6


PlayStation®2
GOD OF WAR II
EL COMIENZO DEL FIN
Has llegado demasiado lejos. Armado de venganza has destronado al Dios de la Guerra. Pero la victoria no ha calmado tu agonía. Debes cambiar tu destino. Llevas viviendo a la sombra de los dioses demasiado tiempo. Ahora llega el comienzo del fin.
Lanzamiento 9 de Mayo. GODOFWARGAME.COM
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
GOD OF WAR II
18+
God of War™ II © 2006 – 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony







GÉNERO **CONDUCCIÓN ARCADE**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **NAMCO BANDAI**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (2-14 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO- CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SÍ (5.105 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **59,99 €**
namcobandaigames.com/games/ridgeracer7



El secreto se encuentra en el derrape. Cuando logres dominarlo descubrirás toda la magia y adicción del arcade de Namco Bandai.

DEMO JUGABLE
En PlayStation Store

RIDGE RACER 7






Derrapes · Nitroso · On-line · Irreal

FANTASÍA automovilística en estado puro, predominio del derrape sobre el resto de habilidades y exaltación irreal del entorno. Así podríamos definir la saga *Ridge Racer*, toda una muestra del buen hacer en el terreno *arcade* de **Namco** que ha sabido construir un imperio de conducción irreverente a lo largo de sus catorce años de vida y que ha acompañado de forma determinante el origen de todas y cada una de las máquinas de **Sony**. Protagonizó el relevo generacional de las 3D sobre la entrañable arquitectura bidimensional del videojuego en **PSone**, sirvió de serio aviso sobre la potencia de **PS2** en su puesta de largo y maravilló a propios y extraños en la poderosa portátil de **Sony**. Es cierto que la gran cantidad de títulos que ha acompañado al lanzamiento de **PS3** ha eclipsado ligeramente este séptimo capítulo, pero los que hemos surcado kilómetros y kilómetros de texturas pixeladas, curvas imposibles y circuitos completos sin pulsar el botón de freno, hemos fijado, desde el primer momento, nuestro objetivo sobre la entrega más completa y compleja de todos los *Ridge Racer*. Pero antes de sentir los derrapes de nueva generación en tu parpadeante *Sixaxis* nada mejor que unas partiditas a *Xevious* mientras instalas los cinco gigas de información (totalmente aconsejable para acortar considerablemente las cargas) y unos segundos de reflexión ante las dos bellas secuencias de introducción (Reiko Nagase protagoniza una de ellas). Ya habrás entrado en calor y querrás jugar.

Que comience el espectáculo

La ensoñación motorizada de **Namco Bandai** vuelve a poner de manifiesto una sobresaliente colección de circuitos (22 en total), de gran belleza plástica, profundidad más que considerable y un abstractismo futurista sin precedentes. Entornos tan sólidos y trabajados que te darán ganas de surcarlos a pie en busca de vida más allá de la competición. Ya tenemos los trazados, pero hay que poner algo encima. Los diseñadores gráficos de **Namco** vuelven a dejarnos boquiabiertos con 40 bestias sobre cuatro ruedas que nada tienen que envidiar a prototipos reales, ni en talento creativo ni en prestaciones. Auténticas obras de arte industrial al servicio de lo imposible. Pongamos los coches

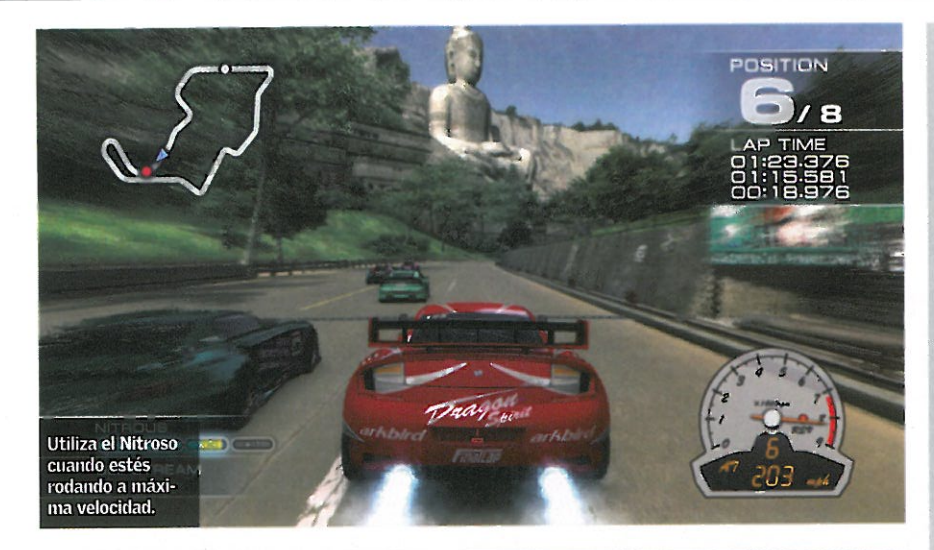




MOTORSTORM. Es el otro gran arcade de conducción para PS3. Más espectacular y un poco más real.

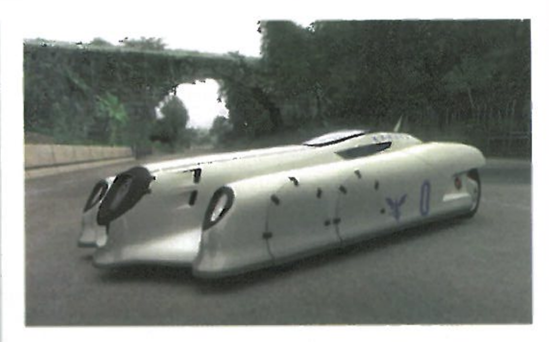






Utiliza el Nitroso cuando estés rodando a máxima velocidad.



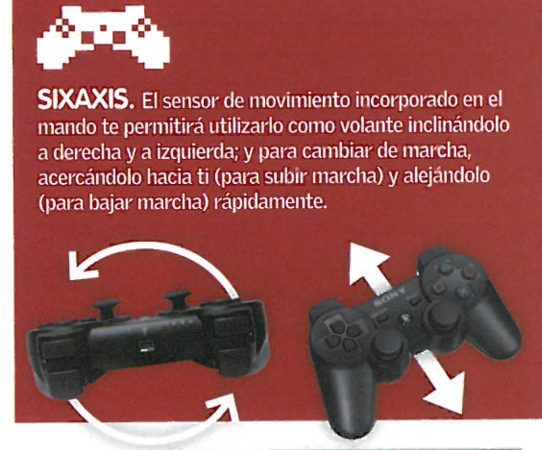




40 súper máquinas. No son reales, pero su diseño hace palidecer a los deportivos más prestigiosos del mercado. Cada coche cuenta con uno de los tres tipos de derrape (suave, estándar o dinámico) y se dividen en cuatro categorías según su potencia y velocidad.

en el circuito y sumemos las sensaciones. Carreras antológicas a 60 *frames* por segundo, y hasta 1080p de resolución, a velocidades poco recomendables y con unas leyes físicas y de conducción tan ilógicas como adictivas. Y ahí radica el secreto de los *Ridge Racer*, porque esta conducción es mucho más satisfactoria y vertiginosa que la real, a no ser que seas un purista de la simulación o un amante del equilibrio universal. ***Ridge Racer 7*** es un cúmulo de sentimientos y emociones heredadas genéticamente en el que sólo te preocuparán tres asuntos: las curvas, el derrape y el nitroso. Sumérgete en solitario en el mastodóntico modo principal, *Ridge State Grand Prix,* con 160 competiciones a tu disposición en el que tendrás que preocuparte por conseguir dinero, fama y victorias sin olvidarte de optimizar y tunear tu coche con más de 375.000 combinaciones estéticas y 7.150 mecánicas. O disfruta de compañía virtual y prueba el completísimo entramado On-line en tiempo real, con información constante en pantalla, que te ofrece ***RR7*** con sus cuatro modos de juego en línea (tres de ellos cooperativos) en los que podrás lucirte tú y tu máquina,

SIXAXIS. El sensor de movimiento incorporado en el mando te permitirá utilizarlo como volante inclinándolo a derecha y a izquierda; y para cambiar de marcha, acercándolo hacia ti (para subir marcha) y alejándolo (para bajar marcha) rápidamente.





Si eres de los que disfruta con los duelos para dos jugadores a pantalla partida, en Ridge Racer 7 no se han olvidado de ti.

DESCARGAS. En PlayStation Store podrás descargarte totalmente gratis adhesivos para personalizar tus vehículos. Actualmente en la tienda virtual de Sony podrás hallar 5 packs de adhesivos entre los que te recomendamos los de la saga .hack G.U. y los de personajes de Katamari Damacy y Taiko Drum Master. Más adelante podrás descargarte Eventos Especiales UFRA.



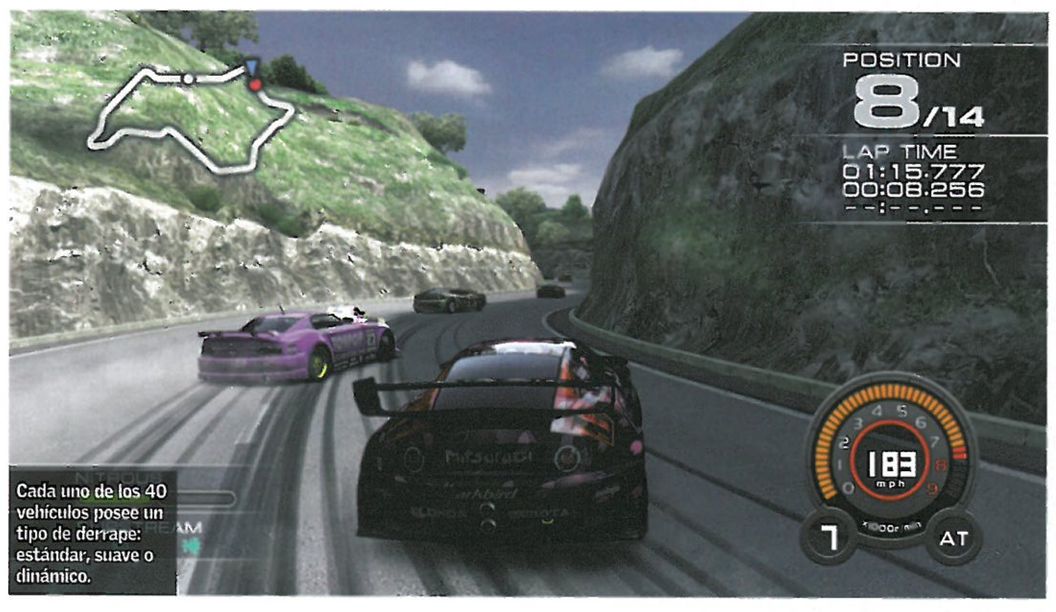




» Otro clásico Namco. Antes de comenzar a jugar a Ridge Racer 7, y durante su instalación en disco duro, podrás echar unas partidas a Xevious, el clásico shooter vertical de 1982.



ON-LINE. Ridge Racer 7 está integrado, sacando el máximo partido, al entorno On-line de PS3. Permite hasta un total de 14 jugadores simultáneos y tiene 4 modos de juego: el típico enfrentamiento (personalizable a gusto del usuario) y tres modos cooperativos, Batalla por Equipos, por Parejas y Contrarreloj por Parejas. Además, posee un sistema de clasificación mundial en tiempo real en pantalla, World Hub Concept, para que la experiencia Batalla En Línea sea total.



Cada uno de los 40 vehículos posee un tipo de derrape: estándar, suave o dinámico.









EL FACTOR TUNING. La saga evoluciona, y muestra de ello es la importancia que se le ha dado a la personalización de vehículos. Podrás variar el aspecto exterior con multitud de elementos, el motor, suspensión, neumáticos, nitros, pintura, adhesivos... Y también implementar hasta un total de 375.000 personalizaciones visuales y 7.150 modificaciones Tuning. Muestra tu obra maestra a todo el mundo a través del modo Batalla En Línea.



Hay ocho tipos diferentes de Nitroso en Ridge Racer 7.



Una de las hipnóticas secuencias de entrega de coche.

‣ así como luchar contra los mejores del mundo para auparte a lo más alto del *ranking* global. Para redondear la oferta, encontrarás más modos de juego como la Contrarreloj Mundial, *Arcade*, la oportunidad de jugar al clásico *shooter Xevious*, una envolvente banda sonora a la altura de las circunstancias y la siempre atractiva posibilidad de descargarte adhesivos y Eventos Especiales *UFRA* de *PlayStation Store*. Estamos ante el capítulo más completo y perfecto de la particular saga automovilística de **Namco** en el que conviven de forma maravillosa una arquitectura gráfica de nueva generación y una jugabilidad evocadora de otras épocas, máquinas y momentos, sabiamente actualizada gracias al universo On-line de **PS3** en el que te verás inmerso desde el mismo instante en el que visites el menú principal del juego. Y una vez que estés allí, será difícil que alguien te despierte del hipnótico trance audiovisual al que te someterá *RR7*. ◂◂

evaluación



El capítulo más completo y ambicioso de todos los RR. Mantiene vivas las directrices y magia de la saga, y el entorno On-line en tiempo real le otorga vida casi eterna.



Los que busquen conducción real se sentirán decepcionados con la creación de Namco Bandai. Se echa en falta un poco más de peso y solidez en los coches.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios son sublimes y los coches muestran un elaborado diseño. Y todo a 60 frames.	El sonido de los motores no está muy logrado pero la típica banda sonora RR vuelve a brillar.	La mano que maneja el derrape controlará el mundo. Irrealidad vertiginosa en estado puro.	Las 160 pruebas del modo principal, el factor Tuning y las batallas On-line ofrecen RR para rato.	RR7 es una experiencia On-line en tiempo real. 4 modos de juego y hasta 14 jugadores a la vez.	No aprovecha a tope el hardware de PS3, pero sí el Sixaxis, el disco duro y la conexión On-line.	El Ridge Racer más completo y compra obligada para todos los que hayan disfrutado con la saga.
8,4	8,3	8,8	8,8	9,0	8,4	8,5

F.E.A.R.





Fuego Extremo Acción Radical





GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑÍA
SIERRA
DESARROLLADOR
DAY 1 STUDIOS
DISTRIBUIDOR
VIVENDI GAMES
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,99 €
www.whatisfear.com/es/
18+

TERROR psicológico y disparos es una combinación poco apta para nerviosos. *F.E.A.R.* fue una propuesta que hizo **Monolith** hace dos años con la intención de revolucionar el género *shooter* en PC. Ahora, **Day 1 Studios** traslada toda la intensidad de aquel *F.E.A.R.* a **PlayStation 3** en dura pugna con *Resistance: Fall Of Man* y *Call Of Duty 3*.

Sin embargo, el paso del tiempo no perdona, y el apartado visual, maravilloso en 2005, no resulta tan brillante en **PS3**. Bien que hay efectos de partículas (el polvo de una explosión te puede dejar sin visibilidad hasta que se disipe), balazos que impactan en las paredes y otros objetos, pero el anguloso diseño de los escenarios industriales y urbanos deja poco espacio para la imaginación; son lo que cabría esperar dentro de un *shooter* al uso.

La verdad está ahí fuera

La gran innovación de ***F.E.A.R.*** respecto a otros *shooter* es que incluye fenómenos paranormales. La unidad de fuerzas especiales de la que formas parte cuenta con tus reflejos y capacidad de combate para encontrar una peligrosa arma experimental: un telépata psicótico y caníbal.

La misión se verá salpicada por *flashbacks* a lo *Escalera De Jacob*, aunque el largometraje que más inspiró a **Monolith** fue *The Ring*. Así que, además de un ejército de clones, robots que disparan misiles y otros adversarios de Inteligencia Artificial supina, deberás enfrentarte a tus propios miedos. Prueba a jugar solo por la noche y disfruta con el repertorio de susurros de ultratumba, así como de escenas con pasillos sangrientos.

En ese sentido, ***F.E.A.R.*** duplica la intensidad que puedan generar otros títulos del género. Si no has tenido la oportunidad de jugar con la entrega para PC o Xbox 360, es un juego más que apetecible. Pero sí ya has catado las maldades del caníbal Paxton Fettel, en **PlayStation 3** sólo vas a encontrar un nuevo nivel y un arma inédita con respecto a las otras ediciones.

Los que se pirren por los modos multijugador, que sepan que en ***F.E.A.R.*** pueden participar hasta 16 jugadores.

la alternativa



RESISTANCE: FALL OF MAN. Un shooter cuyo argumento también es el punto fuerte del juego.



AT-14 Es el arma más básica, para enemigos débiles.



MOD-3 Un lanzacohetes poco preciso pero muy letal.



Rifle ASP Una pieza muy útil como francotirador.



MP-50 Cañón de repetición de onda expansiva mortal.



HV Penetrator Deja clavados a los enemigos.



Escopeta VK-12 Ideal para las distancias cortas.



RPL SMG Corto alcance con 50 balas a toda velocidad.



Type 7 Dispara una onda que corta como un cuchillo.



G2A2 Rifle de asalto versátil y de fuego potente.



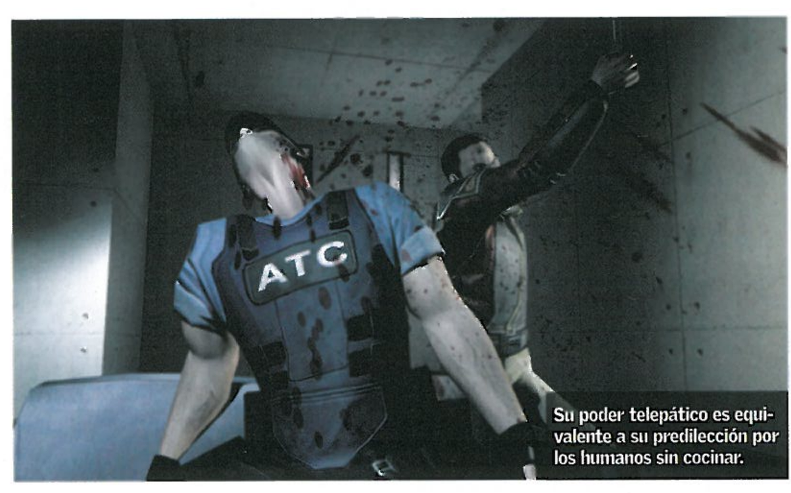
AT-5 Mina de proximidad con muchas opciones.



FACTOR AMBIENTAL. A los acontecimientos que se suceden en el mundo real se suma una serie de paranoias o vivencias terroríficas. De repente te puedes ver en un pasillo encharcado de sangre o escuchando voces mientras aparece una niña, Alma, rodeada de llamas y destrucción.



ON-LINE. El contundente modo principal del juego es muy sólido, pero donde realmente F.E.A.R. demuestra su rendimiento y capacidad de divertir es a través del juego On-line, donde pueden participar simultáneamente hasta 16 jugadores.



Su poder telepático es equivalente a su predilección por los humanos sin cocinar.

Paxton Fettel, un caníbal. Es el telépata enloquecido que controla al ejército clon con el que te has de enfrentar. Nada más empezar el juego serás testigo de sus peculiares preferencias culinarias, a ser posible carne humana y en crudo. Ten cuidado.



Capacidad de reacción. No te lo pienses mucho a la hora de apuntar, pero escoge con cuidado el arma más efectiva.

Lanzacohetes y cañones de repetición son las mejores armas contra esta bestia metálica.

evaluación



Acción frenética y una atmósfera muy inquietante. Ambos factores se combinan muy bien para mantener en tensión al jugador en casi todo momento.
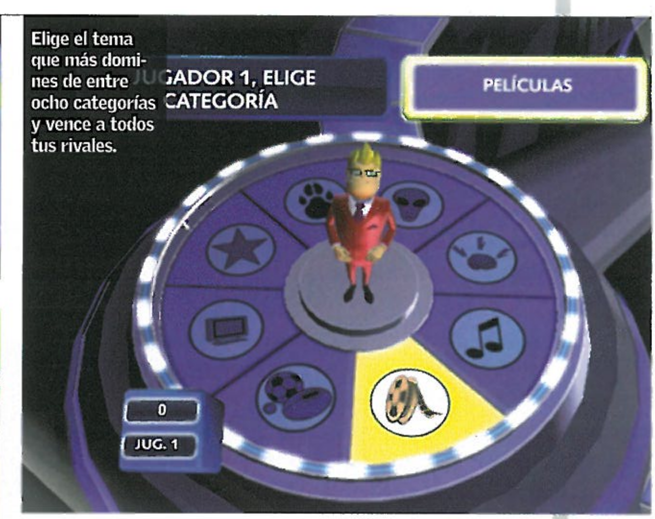


El juego vio la luz en PC en 2005, el motor gráfico queda un tanto deslucido (así como el diseño de escenarios) para una máquina de tercera generación.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Con escenarios más vistosos, habría sido más atractivo. Destacan los efectos de partículas.	Los efectos habituales, más voces y susurros demoníacos que ponen los pelos de punta.	Dificultad muy bien ajustada. La IA de los enemigos te mantendrá a raya si no juegas a tope.	El modo On-line alarga la vida del juego. La historia principal dura poco si eres un experto.	Diferentes modalidades de juego en las que pueden participar hasta 16 jugadores en línea.	Un juego de 2005 metido en una máquina de 2007 no aprovecha su potencial al máximo.	Si lo tuyo son los shooters y no has jugado antes con él, F.E.A.R. es una compra segura.
8,0	8,5	8,7	8,0	8,8	7,0	8,2



Hasta un total de 8 jugadores pueden participar en este competitivo y divertido Buzz.



Elige el tema que más domines de entre ocho categorías y vence a todos tus rivales.



El que se pica... iajos come! Bueno, en este caso, más bien son tartas. Una vez que hayan respondido todos los concursantes y sabido quien ha acertado, os picaréis por pasaros el puntero. El que se quede con él recibirá un tartazo.

5.000 preguntas de deportes, famosos, pelis, música...



En Partidas Misteriosas, como esta de carreras de caballos, el presentador te reta a ganarle.

PS2

BUZZ!: EL MEGACONCURSO

Más risas más piques



GÉNERO **TRIVIAL**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **RELENTLESS SOFT.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **113 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **59,99 € (JUEGO + BUZZERS) 39,99 € (JUEGO)**
www.playstation.com



MUY completo y más actualizado no se podía pedir. Si el primer *Buzz!, El Gran Reto* (2005), ofreció horas y horas de risas, diversión y piques continuos, en esta nueva entrega todo se multiplica por dos.

Se han añadido partidas personalizadas donde el jugador puede definir el tipo de pruebas que desea (un total de 8 frente a las 3 del anterior), ahora hay tres Extras de juego (Apunta y Dispara, En Equipo y Ronda Final) y, lo más novedoso, minijuegos que te harán retar al presentador en carreras de caballos, partidas de cartas... A todo ello hay que añadir que gran parte de las preguntas van acompañadas de vídeos y fotos consiguiendo así un mayor dinamismo y entretenimiento al concurso. Música, Cine, Animales, Generales, Famosos, Televisión... todo tipo de cuestiones, desde «¿Quién cantó *La culpa fue del Cha-Cha-Cha*?» a «¿De qué nacionalidad es George Bernard Shaw?». Algunas son muy sencillas, otras van a pillar y otras son para sabelotodos... pero en su conjunto hacen de *Buzz!* un juego para toda la familia, ya que podrán participar hasta un total de ocho jugadores. Sinceramente, a pesar de que a lo largo de estos dos años de espera los *fans* de este juego de *Trivial* hemos dispuesto de tres ediciones, dos de ellas temáticas (Deportes y Musical), todos, absolutamente todos, deseábamos una nueva y mejorada versión multidisciplinar.

la alternativa



BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEPORTES
De mecánica idéntica pero sólo con preguntas de deportes.



evaluación

Buzz es un Trivial (del tipo de juegos reunidos), pero el modo de jugarlo es como un entretenido concurso de televisión. Se han incluido el doble de modalidades que en El Gran Reto y sus preguntas están totalmente actualizadas, además éstas abarcan distintos campos (música, cine, deportes...).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	8,2	9,0	8,6	8,8

En la línea de todos los Buzz, pero se han añadido más fotos y videoclips.

El uso de los Buzzers es divertido e intuitivo, y hay todo tipo de preguntas.


X
evolution

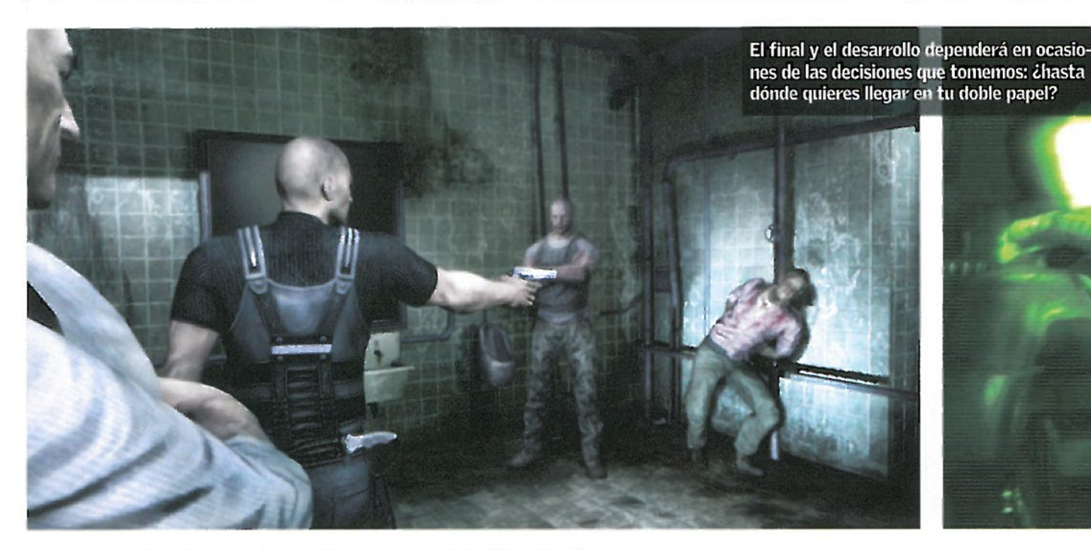


ON-LINE. En el modo Versus se pueden enfrentar dos equipos de tres jugadores. El modo cooperativo permite que unas tus fuerzas con otros dos espías y superar diferentes retos. ¡Ah! Y cambiar a Fisher por una agente.

No, no se nos ha colado Lara Croft: es una nueva agente, que podemos desbloquear en el modo On-line.

Ni Bond ni Hunt. Si quieres pasar desapercibido entre un ejército de terroristas, lo mejor es enfundarse el traje de cuero y enseñar algo de cacha... Y si encima eres capaz de manejar una pistola, mejor.

¿Una misión en IKEA? Que va, es que los entrenamientos de Fisher son así de fashion...





El final y el desarrollo dependerá en ocasiones de las decisiones que tomemos: ¿hasta dónde quieres llegar en tu doble papel?

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Un espía con doble personalidad

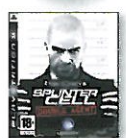


LAMBERT, necesito jubilarme, dice al comienzo de ***Splinter Cell Double Agent*** un Sam Fisher que ya peina canas y patas de gallo, pocos segundos antes de que el agente Junior (imberbe todavía), le tome la delantera a la hora de saltar de un avión en marcha. Aunque el conflicto generacional no tarda en resolverse del lado de Fisher (dramáticamente, no contamos más), podría servir para ilustrar cierta sensación de frustración que deja jugar a su última aventura en una máquina como **PS3**. Y no tiene nada que ver con que la serie naciera a la sombra de *Metal Gear Solid* y en el género de la infiltración: donde éste pone tanques de ciencia-ficción capaces de andar rectos a dos patas y supersoldados, *Splinter Cell* apuesta por las toneladas de detalles hiperrealistas que maneja el escritor Tom Clancy en sus historias de espías y terroristas post-Guerra Fría.

A primera vista, en este cuarto episodio todo sigue en su sitio, empezando por un guión que te deja tan pegado al sofá como una peli de Hollywood, te lleva de viaje por medio mundo y, lo más divertido, te permite jugar a dos bandas, hacer de doble agente para la Agencia de Seguridad Nacional (NSA) y la organización terrorista EJB sin que nos pillen. En pantalla, dos marcadores te irán indicando el grado de confianza que ambas tienen en ti y que debes mimar con cuidado cumpliendo misiones, a veces incompatibles. Hay que hacer de todo, desde *hackear* un sistema informático en plenas narices del enemigo a montar un motín en una cárcel; todo hay que pensárselo dos veces, ya que no se impone que las cumplas de forma lineal, y algunas decisiones que tomes cambiarán el desarrollo y el final. A pesar de que el juego pueda pecar de ser demasiado correcto y uniforme en todos sus apartados, lo que lastra notablemente a ***Double Agent*** son unos cuantos fallos técnicos, unos menores (algunos movimientos de personajes) y otros que afectan a la cámara, a una dificultad ajena a toda lógica y, sobre todo, al control, algo que no puede fallar en un título que mide todo al milímetro. Será la edad de Fisher.

PS3





GÉNERO **ESPIONAJE TÁCTICO**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT SHANGAI**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES 1
ON-LINE **SÍ (6 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
splintercell.es.ubi.com/doubleagent
18+


la alternativa



CALL OF DUTY 3. A falta de que salga Rainbow Six, lo más parecido a participar en un conflicto es Call Of Duty.



SIXAXIS. Aunque no hay demasiadas funciones extras que aprovechen el pad de PS3, dos se llevan la palma. Una nos permite cargar el arma moviendo el Sixaxis hacia abajo. La otra consiste en abrir las cerraduras moviéndolo como si tuvieses una ganzúa entre los dedos.





evaluación



Poder jugar a dos bandas y cambiar el desarrollo del juego en función de a quién ayudes. La idea de sustituir a Fisher por una chica. El festival de gadgets.

Los problemas técnicos: la cámara, la dificultad y el control, al que cuesta cogerle el punto. Algunos errores de programación, ralentizaciones y fallos de movimientos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Lo mejor es el efecto conseguido con el agua, el humo o el hielo. Los escenarios son enormes.	Traducción al castellano y banda sonora que acompaña en intensidad, lo más destacable.	Complicada. A veces basta con un botón y, otras, mejor tomar aire e intentarlo por enésima vez.	Es largo aunque algunos objetivos se repiten como el ajo. Hay pocas misiones de entrenamiento.	De dos a seis jugadores en red. Dos modos de juego, con misiones y armas que desbloquear.	Con todos los cacharros de los que dispone Fisher, se podría haber aprovechado el Sixaxis mejor.	Una aventura de infiltración con todo el brillo que se espera. Los fans de Fisher la disfrutarán.
8,4	8,9	8,3	8,5	8,9	8,0	8,5





« Armas. Podrás usar muchas armas distintas e incluso aprovechar las que vayan dejando los enemigos. En esta ocasión toca hacer de artillero.



Ir de valiente no suele ser una buena idea. Los enemigos fallan pocos tiros.





« Enemigos. En otros juegos parecen meras dianas a las que sólo hay que disparar. Aquí tienen poco de tontos y si tú los puedes ver... ellos ya disparan.

Amenazas. La verdad es que la palabra amenaza se queda corta. Aquí no hay escapatoria y si algo puede ser dañino, luego siempre lo es. La mejor forma de caminar por este juego es protegerse siempre.



CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

Acción original y realismo histórico



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **AMAZE ENT.**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES **x6**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **768 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
activision2007.es
16+

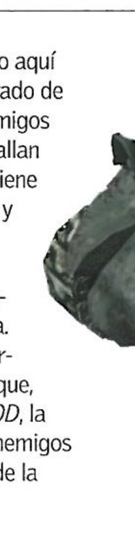
QUE UN juego sea específico para **PSP** es algo que a veces es buscado intencionadamente por los programadores... y otras directamente inevitable. No sabemos a cual de los dos casos pertenece ***Call Of Duty: Roads To Victory***, pero es un hecho que nada tiene que ver con las otras ediciones aparecidas en los últimos años para varias consolas. Lo único que se mantiene es el estilo de la saga y esa dificultad característica que al principio parece excesiva, pero que después termina por agradecerse.

El excelente control, muy parecido al sistema que vimos en *Medal Of Honor Heroes*, es rápido, efectivo y cuenta con ayuda a la hora de apuntar a los enemigos. Hay mucha gente a la que no le gusta este automatismo, pero aquí se agradece dado el grado de dificultad de unos enemigos abundantes y que no fallan casi nunca. La acción tiene emoción, mucha garra y hasta momentos dramáticos en los que no faltan los clásicos «sustitos» marca de la casa. Lo único que no nos termina de convencer es que, como casi todos los *COD*, la acción es lineal y los enemigos se presentan siempre de la misma manera.



la alternativa

MEDAL OF HONOR HEROES. Con un estilo más arcade y con más libertad de movimiento, pero se maneja igual.



evaluación

Ser el único completamente distinto de toda la última hornada es una apuesta arriesgada y valiente, pero tenemos la sensación de que en esta ocasión han acertado. El juego es bueno, original y también fiel al estilo de la saga COD.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	8,7	8,5	8,8	8,6	8,6
Está lejos de la entrega de PS2 pero aún así han hecho un trabajo muy aceptable.		Es exigente, hay que avanzar poco a poco y con mil ojos.		Solo o en equipo resulta divertido lo de tomar la bandera. Todo es editable.	


GIOS
EPPO
kids
HAVE A NICE DAY
www.gioseppo.com

TEST

EVERYBODY'S TENNIS








Arcade debutantes original escaso

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **CLAP HANZ**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **255 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
everybodystennis.com



la alternativa


VIRTUA TENNIS 3. Es tan bueno que hasta merece la pena comprarte la PSP, aunque sea sólo por éste.

NO nos gustan demasiado los tópicos, pero hay que reconocer que en muchas ocasiones sirven para ilustrar algunas circunstancias. En el caso de ***Everybody's Tennis*** hay, al menos, dos que nos vienen de maravilla: uno, que los comienzos son siempre difíciles y, el segundo, que todo cambio es arriesgado. Con el primero, queremos reconocer que somos conscientes de que es el primer intento y que, por lo tanto, es normal que haya cosas que no sean del todo correctas. Ahí, por ejemplo, meteríamos cuestiones como que el estilo de juego sea muy particular, la escasez de modos, la ausencia de torneos o que los dichosos efectos visuales no dejen ver la bola bien en más de una ocasión. Todas esas cosas son solucionables en un futuro o incluso opinables, así que vamos a centrarnos en lo positivo, y eso sería destacar sus aspectos más notables.

Así, hay que decir que ***Everybody's Tennis*** es un juego muy vistoso, original, entretenido, sencillo de jugar y con un planteamiento novedoso. Básicamente es un *arcade* en el que siempre hay un lugar para la sorpresa y en el que constantemente deberás superar a un rival de características mejores a las tuyas. Los duelos iniciales son breves y asequibles pero, poco a poco, se irán alargando los partidos, aumentando el grado de exigencia... y llegará un momento en que tendrás que tirar de los jugadores desbloqueados para tener alguna opción.

Lo que sí te podemos anticipar es que ***Everybody's Tennis*** se juega de manera muy distinta al 99% de los videojuegos centrados en el tenis.

Cambios y riesgos

Respecto al segundo tópico, conviene recordar que ***Everybody's Tennis*** está programado por los creadores de *Everybody's Golf*, uno de lo mejores títulos que hay de esta disciplina en **PS2**. Dicho esto, habría que recordar las claves de su éxito (realismo, precisión, jugabilidad...) y preguntarles por qué aquí no han seguido los mismos pasos. ***EG*** es riguroso con el deporte en un 75%, y el 25% restante es pura locura. ***ET*** es exactamente al revés, y esto termina siendo su principal problema. Si te entusiasma lo que te ofrece, no echarás de menos el tenis... pero si lo que buscas es un juego de tenis puro y duro, es posible que te acabe cansando su excesiva falta de rigor. En el golf sí consiguieron aunar ambas cosas, y por eso es el mejor.

GOLPES ESPECIALES. Son movimientos bien ejecutados y que suelen acabar por alzarte a la victoria en muchas ocasiones. Los golpes especiales suelen ir acompañados por notas musicales, indicando así que debes golpear la bola en el momento apropiado. Si lo haces a destiempo, ya sea antes o después, saldrán dibujitos como conejos, tortugas o calaveras.









Sorpresa. Algunos golpes pueden sorprender a tus rivales y, durante unos instantes, pueden quedar paralizados y sin capacidad de reacción. Durante el juego puede ser una ayuda extra, pero en los saques rápidos es casi siempre determinante.





Training. Es una buena forma de empezar a controlar los golpes y particularidades de esta disciplina. Los saques son importantes, así que ese debería ser tu primer objetivo.

«Bien pero...». No han alcanzado el grado de precisión o perfección al que nos tienen acostumbrados en sus juegos de golf. Es un debut prometedor en algunas cuestiones, pero no es ni la mitad de lo que ellos suelen ofrecer.







evaluación

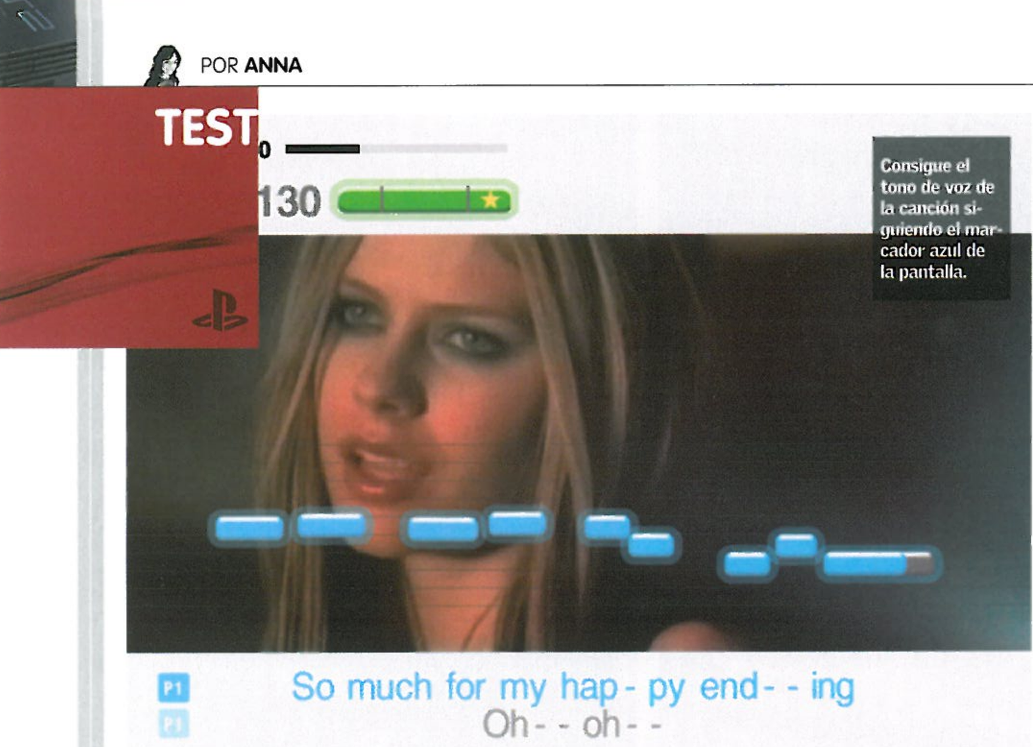


Es un juego atractivo, original y, sobre todo, distinto a lo que hemos visto hasta ahora. Es más arcade que simulador y PS2 no cuenta con demasiada oferta.



Posee pocos modos de juego y no hay torneos como tales. Se echa de menos un modo Historia o el típico Carrera de siempre. Además, no tiene juego en red.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Es lo mejor que tiene el juego. Tanto los personajes como los escenarios son geniales.	El sonido y las voces bien, pero las melodías nos suenan muy familiares... como las de golf.	Es divertido, sobre todo al principio, pero a partir de un punto se hace bastante insufrible y duro.	Aunque en multijugador pueda ser eterno, le faltan algunos modos y más competiciones.	No es un mal debut, pero posee ciertas lagunas. El golf se les da mucho mejor.
8,8	8,0	8,2	8,0	8,4

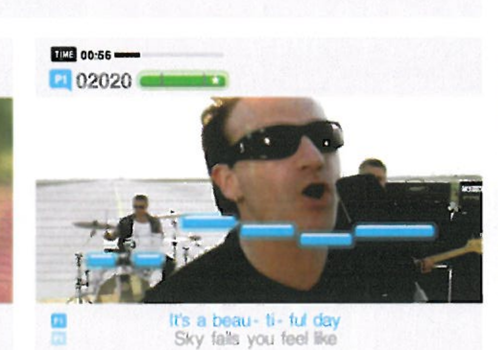


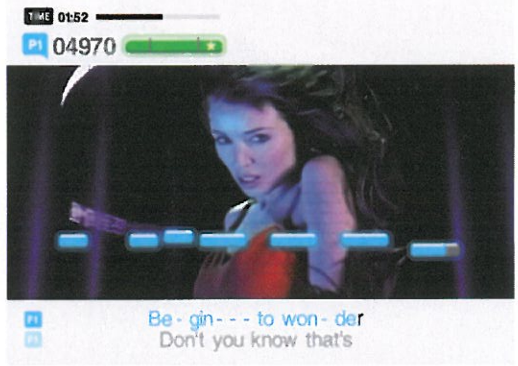
Consigue el tono de voz de la canción siguiendo el marcador azul de la pantalla.



Popurrí, popurrí. Hay un total de seis que se aglutinan por estilos: Chicos Británicos, Que el Pop No Cese, Pop Chill, Chicas Británicas...

MODOS. Pocas, por no decir ninguna, novedades se incluyen en las modalidades. Pop Hits se puede jugar solo o acompañado de otros siete jugadores en Pasa el Micro, Batalla o Dueto. También ofrece Estilo Libre y la posibilidad de conectar una cámara USB EyeToy.





PS2



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
S. SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **59,99 € (JUEGO + MICROS)**
29,99 € (JUEGO)
singstargame.com
3+

SINGSTAR POP HITS

Éxitos en inglés de la radiofórmula

UN *SingStar* a la carta es lo que todos los amantes del cante estamos esperando... aunque para ello tendremos que comprarnos una **PS3**. Ya sabes, a través de la *PlayStation Store* podrás descargarte las canciones que te gusten y no tener que aguantar esos temas que aborreces o te aburren de una nueva edición de la que tienes que desembolsar unos 30 Euros.
Éste es el caso de ***Pop Hits*** (que, por cierto, incluye una *demo* de lo que será el *SingStar* en la nueva generación, ¡con micros inalámbricos!) que ofrece un total de 30 temas en inglés, algunos muy actuales como los grandes descubrimientos del año del *pop* anglosajón, Lily Allen y James Morrison (este último galardonado con el *Brit Award* al mejor solista masculino británico) y otros que ya huelen, tales son los *singles* de Jennifer López y Britney Spears, *Jenny From The Block* y *Baby One More Time* respectivamente. En general, el listado es bueno: Corinne Bailey Rae, *Evanescence*, Norah Jones, *My Chemical Romance*, *Scissor Sisters*, Nelly Furtado Avril Lavigne... y todos ellos acompañados de sus canciones más representativas.
El criterio de dicha selección no ha sido el de Novedades, sino el de Grandes Éxitos. A título personal, yo hubiera elegido lo primero ya que en lugar de cantar el cansino tema *My Happy Ending* de Lavigne hubiera preferido canturrear el «teen single» *Gilrfriend* de su último álbum *The Best Damn Thing*.

la alternativa



SINGSTAR POP. Para los que les va más cantar en español (Amaral, El Arrebato, Melendi, La Sonrisa de Julia...).



evaluación

Si dominas el inglés y te gusta el pop británico Pop Hits es tu SingStar. Echarás en falta singles actualizados de ciertos artistas que acaban de lanzar un nuevo álbum pero, aunque no hay ningún artista español, te serán muy familiares ya que la mayoría suenan en las radiofórmulas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,4	8,8	8,0	8,2	8,4

En la línea de los SS, todas las canciones van acompañadas de su videoclip.

No es imprescindible, pero saber inglés te ayudará a conseguir mejor el tono.



RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA
NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO
7+
www.pegi.info
Ratchet and Clank™: El tamaño importa ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
PRÓXIMO 16 DE MAYO
EXCLUSIVO PARA PSP
BISOLAN
SOLÁN DE CABRAS
Descubre ahora en los productos
Solán de Cabras cómo conseguir
una PSP y Ratchet&Clank.
Sólo productos en promoción. Promoción válida desde 1 de Mayo hasta 30 de Junio de 2007.
playsolan
PSP
PlayStation Portable
yourpsp.com

La diplomacia no sirve de nada frente a las Familias rivales. Mejor armarse de valor y una escopeta.



EL PADRINO: DON CORLEONE









GÉNERO
SIMULADOR DE MAFIOSO
COMPAÑÍA
EA GAMES
DESARROLLADOR
EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (512 KB)
P.V.P. RECOMENDADO
69.95€
www.elpadrino.es
18+

LA NOTICIA del lanzamiento de *El Padrino* en **PS3** no ha pillado a nadie por sorpresa. Dada la enorme inversión de dinero y recursos empleados por **EA** para recrear a la Familia Corleone en **PS2**, era lógico pensar que adaptarían el juego para la siguiente generación. De hecho, las impresionantes imágenes mostradas en el día de su presentación (allá por febrero de 2005) estaban encaminadas a mostrar lo que podría ser el universo de *El Padrino* en la futura **PS3**, utilizando un detalle gráfico imposible de recrear en **PS2**. Más de dos años después, hemos podido constatar que no se ha alcanzado el fotorrealista nivel gráfico que auguraba **EA**, aunque *El Padrino* sigue siendo un grandísimo juego, al que se han aportado un buen número de novedades y mejoras en su salto a **PS3**. Si no tuviste ocasión de disfrutar en su día de esta aventura mafiosa, ahora tienes una nueva oportunidad de formar parte de la emblemática Familia Corleone, de codearte con los personajes de la célebre película de Francis Ford Coppola. **Electronic Arts** no reparó en gastos y se hizo con los servicios de Marlon Brando (fue el último trabajo de su carrera), Robert Duvall y James Caan para que pusieran voces a las encarnaciones poligonales de Don Vito, Tom Hagen y Sonny Corleone.

Compartirás plano y desventuras con un buen número de personajes secundarios del filme original, mientras vas ascendiendo posiciones dentro de la Familia Corleone, con el Nueva York de los años 40-50 como escenario. Robar, extorsionar, asesinar o chantajear formarán parte de tu rutina laboral, mientras se libra una cruenta guerra de poder con las otras familias mafiosas de la Gran Manzana. Entre las novedades que presenta esta nueva versión, rebautizada como ***El Padrino: Don Corleone***, existe la posibilidad de contratar sicarios para que te escolten en las misiones, o requerir los servicios de un escuadrón de matones de la Familia, siempre y cuando hayas alcanzado la categoría de Asociado. Se han mejorado algunos escenarios (hay más misiones sobre azoteas) y los almacenes de suministros de las diferentes familias presentan más diferencias entre ellos. Y, por supuesto, se ha integrado el uso del *Sixaxis* en la mecánica de juego, aunque sólo en puntos concretos de las peleas a puño descubierto.

Aunque ***El Padrino*** parezca un descarado intento de adaptar la mecánica *GTA* al universo de una película famosa (lo mismo achacaban al genial *Scarface* y luego acabó vendiendo un millón de unidades), era un gran juego en **PS2** y sigue siéndolo en **PS3**. Además, este género no abunda de momento en el catálogo de la nueva máquina de **Sony**.

EA Games recrea con extraordinario mimo la película de Coppola

la alternativa



SPIDER-MAN 3. Otra buena adaptación de película con mecánica abierta a lo GTA.







EA RESUCITA AL REPARTO ORIGINAL. Si eres un cinéfilo, alucinarás al descubrir en el juego a gran parte del reparto de la película de Coppola, impecablemente recreado. Desde Don Vito (Brando) a Tom Hagen y Sonny Corleone, hasta personajes secundarios como Fredo (John Cazale), Luca Brasi, Clemenza o el corrupto capitán McCluskey.



Ascender en la Familia no será fácil. Tendrás que entablar tiroteos mientras conduces y usar tu encanto con las chicas para aumentar tu reputación.





Extorsión. Conquista los negocios de las familias rivales y atemoriza a los comerciantes para sacarles el dinero de la «protección». Si se quejan, sacúdeles.



SIXAXIS. Usa el sensor de movimiento del Sixaxis para ejecutar determinadas acciones, como empotrar a la gente contra las paredes o arrojarlos por el borde de una azotea .



evaluación



Te engancha poco a poco hasta que, sin darte cuenta, llevas más de 30 horas jugando, aplastando a las otras familias de New York.



Al final, aquellas impresionantes imágenes que mostró Electronic Arts en la presentación de febrero de 2005 se han quedado sólo en eso: en simples imágenes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Lógicamente, presenta mejoras gráficas respecto a PS2, pero PS3 puede dar mucho más de sí.	Un doblaje de película, a cargo de los mismos actores (los que siguen vivos) del filme de 1972.	El control es impecable, tanto a pie como en coche. Cuesta un poco hacerse con el Sixaxis.	Pruébalo diez minutos y estarás perdido. No podrás soltarlo hasta conquistar todo NY.	Habría sido genial ver duelos multijugador, pero sólo incluye rankings para los Desafíos.	Usa poco el Sixaxis y menos aún el disco duro. Tampoco le hacía falta.	Hasta que GTA IV aparezca, es una buena opción si te gustan las aventuras.
7,9	9,2	8,8	9,0	7,0	7,0	8,4



» Horteras con alas. Podrás «maquear» tu avión de diferentes maneras, a cambio de una buena cantidad de dinero. El de la derecha es particularmente chorra.





BACK TO THE 80'S. El After Burner original es toda una leyenda de los recreativos por muchos motivos: su vertiginosa mecánica, la calidad de su banda sonora y la espectacularidad de su mueble, la célebre carlinga de piloto.





El scaling ha dado paso a los polígonos y las texturas, pero la mareante mecánica del After Burner original está presente en PSP.

PSP



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **PLANET MOON STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **416 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99€**
www.sega.es
12+

AFTER BURNER BLACK FALCON

Nuevos aires para una leyenda

SEGA parece lanzada a rentabilizar al máximo su catálogo de clásicos recreativos. Cuando todavía seguimos jugando con el genial *OutRun 2006* para **PSP**, nos anuncian un *remake* de *Alien Syndrome* y sacan a las tiendas esta secuela del mítico *After Burner*, que lleva a la portátil de **Sony** todo el vértigo y el desmadre de la *coin-op* original. Pero ojo, no se trata de una conversión con gráficos poligonales, sino de un *arcade* completamente nuevo, programado por los californianos **Planet Moon Studios**. Gracias al apoyo de las principales compañías aeronáuticas han podido recrear, por primera vez, 15 cazas y bombarderos reales, al estilo *Ace Combat*.

Pilotarás un *F-14D Tomcat*, un *A-10 Thunderbolt* o un *F-22 Raptor*, mientras vuelas a toda velocidad por desfiladeros, océanos y valles, con la misma mecánica del original. Dispararás la ametralladora, marcarás los objetivos sobre los que lanzar los misiles y aprenderás a utilizar la aceleración para deshacerte de aquellos cazas que pretendan atacarte por la cola. La sensación de velocidad está muy bien conseguida, así como las explosiones (tanto a nivel visual como en audio).

Jugar con cascos (algo que recomiendo de corazón) aumenta por dos la inmersión en el juego, hasta el punto de que perderás la noción del tiempo mientras sumas dinero y aviones extra.



Míos, todos míos. Al más puro estilo Ace Combat, podrás adquirir nuevos aviones (modelos reales) rascándote el bolsillo.

la alternativa



M.A.C.H. El juego de Sierra es una buena opción si buscas otro arcade de aéreo sin complicaciones.

evaluación

Sin ser tan redondo como el OutRun de PSP, el nuevo After Burner supera con creces nuestras expectativas. Es adictivo, trepidante y carece de otra ambición que la de divertirte. Y es muy superior al After Burner (Sega Ages) de PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,6	8,0	7,9	8,0	8,0
Muchas explosiones, modelado impecable de aviones y, sobre todo, velocidad.		La mecánica es idéntica a la del original. Sencilla pero terriblemente adictiva.		Permite jugar con otros tres amigos, aunque requiere para ello tres UMD.	

Aunque técnicamente no es del todo malo, su motor gráfico es casi idéntico al de la anterior entrega.





GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **ZIPPER INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x32**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **71 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 € (JUEGO)**
69,99 € (JUEGO + HEADSET)
www.socom-hq.com
16+

SOCOM

U.S. NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

Specter Jester Killjoy Simple

EL TÍTULO QUE comenzó la revolución On-line en **PlayStation 2** llega, presumiblemente, a su versión definitiva para los 128 *bits* de **Sony**. ***Combined Assault*** puede definirse como una ampliación y mejora (importante) con respecto a *SOCOM 3*, ya que no sólo mantiene casi intacto su sistema de juego y aspecto gráfico, sino que incluye, junto al contenido nuevo, todos los mapas de la tercera entrega para hacer posibles las partidas en Internet entre poseedores del tercer *SOCOM* y de ***Combined Assault***. El juego On-line, espina dorsal de la saga de **Zipper Interactive**, será uno de los apartados más trabajados y mejorados con respecto a anteriores ediciones, con la inclusión, entre otros elementos, de un divertidísimo modo multijugador cooperativo para un máximo de cuatro jugadores. Es decir, cuatro personas, cada una desde su casa, puede completar el modo Historia en un mismo equipo, complementando sus habilidades frente a la amenaza terrorista. Y es que, el modo Historia, aunque similar en su planteamiento al de *SOCOM 3*, está falto de emoción, algo que se agrava (aunque también se agradece) al dar la posibilidad al jugador de elegir el camino a seguir en ciertos momentos, en lugar de avanzar por la misma historia lineal en cada una de las partidas.

Entre las novedades más significativas, junto al modo Cooperativo, encontrarás nuevos logros desbloqueables dependiendo de tu habilidad, nuevos vehículos en los que podrán interactuar varios usuarios simultáneamente y la opción de desbloquear todo tipo de extras con la ayuda de *SOCOM: Fireteam Bravo 2*, la secuela de la primera incursión de la saga en **PlayStation Portable**. Conecta tu **PSP** a una **PS2** y tendrás la oportunidad de hacerte con las armas que ya hayas adquirido en la portátil, entre otras cosas. Si bien, el que sea una especie de actualización encantará a los miles de aficionados a *SOCOM* (sobre todo en lo que respecta a su apartado multijugador), su tremenda similitud con la tercera entrega desilusionará a los jugones cuya primera experiencia en la saga sea ***Combined Assault***. El motivo principal es su motor gráfico, algo mejor que el de *SOCOM 2* (aparecido hace ya tres años), superado hace meses por títulos de género similar. Si se confirma el rumor, esta «pseudo-cuarta» entrega de la saga dará por finalizado el periplo de **Zipper** en los 128 *bits*; *SOCOM* se despide como empezó, sorprendente en posibilidades On-line y parco en casi todo lo demás.

La novedad más significativa de esta nueva entrega es su modo Cooperativo a través de Internet

la alternativa



SOCOM 3. Su modo Historia es más original y resulta idéntico en casi todos sus apartados.


Podrás acceder a una determinada serie de armas si conectas tu PSP a PS2.





CONECTIVIDAD CON PSP. Para desbloquear un determinado número de extras tendrás que conectar tu PSP, con el juego SOCOM: Fireteam Bravo 2 funcionando, a PlayStation 2 con el título Combined Assault insertado. Podrás pasar armas y otros elementos conseguidos en PlayStation Portable a la última entrega para PlayStation 2.







Modo Cooperativo.

Esta nueva entrega de SOCOM incluye un divertidísimo modo multijugador Cooperativo a través de Internet, para hasta cuatro jugadores simultáneos.





Los nuevos vehículos del juego permiten su utilización conjunta entre varios jugadores (cooperativo).

evaluación


Si te gusta la saga, te va a encantar el nuevo sistema cooperativo On-line y las novedades en lo que respecta a vehículos, armamento y extras de todo tipo.


Demasiado parecido a SOCOM 3 (con el que es compatible a través de Internet) y, técnicamente, muy limitado con respecto a los títulos más recientes para PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Podrían haber mejorado su engine, similar al de la segunda entrega de la saga (aparecida en 2004).	El realismo de los efectos de las armas y las voces en castellano son lo mejor del apartado.	Casi idéntico en su desarrollo a la anterior entrega, algo perfecto para los aficionados a la saga.	Modo Historia con varios caminos, Cooperativo On-line y compatibilidad con SOCOM 3 en la red.	El más completo de la saga. Perfecto para los aficionados pero algo limitado como shooter.
7,6	9,0	8,4	8,7	8,8



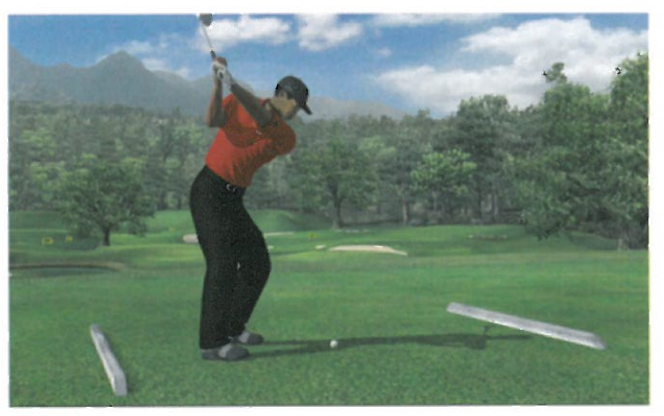


Jugar con el genio Tiger es lo más, pero será mejor que no te acostumbres...





Las bolas que se salen de los límites pueden acabar golpeando al público en cualquier parte.



« Realismo. Para los amantes de este deporte en consola, el gran realismo, el grado de detalle y la enorme vistosidad de este juego serán los principales alicientes. Observar cómo cambia la luz o el movimiento de las ramas es un verdadero espectáculo.





Dos consejos: estudia el hoyo antes de jugarlo y practica antes.





TIGER WOODS PGA TOUR 07

△ **Real** ○ **espectacular** ✕ **completo** □ **imprevisible**



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **4**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
tigerwoods07.com
3+

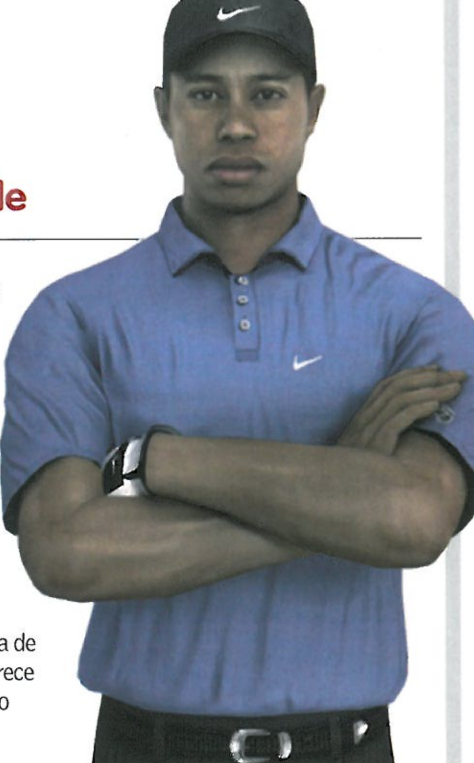
ESTÁ CLARO que la presencia del popular golfista Tiger es ya un reclamo importante, pero algo nos dice que a los aficionados al golf les llama más la atención este juego por ver lo que es capaz de hacer **PlayStation 3** con su deporte preferido. En cualquiera de los dos casos, hay que decir que nadie saldrá defraudado.

Para los que conozcan la saga decirles que es lo de siempre, si acaso mucho más depurado, pero con un espectacular salto en calidad gráfica. Así, a los que el estilo de juego de *Tiger* (con el sistema de golpeo con el mando y sin barras de medición) no les gustara antes, pues tampoco les convencerá mucho ahora... aunque recomendamos que lo prueben. No es ni mucho menos tan preciso como otros simuladores existentes en el mercado, pero tiene algo que engancha tras jugar unas cuantas partidas.

Todo es cuestión de práctica y sólo conviene recordar que los *Tiger* tan pronto te regalan un hoyo como te castigan con un triple *bogey*. Esas son las cosas características de esta saga y, sobre todo, de este sistema de golpeo... pero sin duda merece la pena descubrirlo por uno mismo. «

la alternativa

FIGHT NIGHT ROUND 3. Aunque no tenga mucho que ver con el golf, también es un deporte minoritario y de EA.



evaluación

Es un juego muy bien hecho, rápido, espectacular, realista y, sobre todo, muy completo. Es uno de los mejores del género desde hace años y aquí luce con más fuerza y belleza que nunca.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,6	9,0	8,0	8,6	8,6	8,0	8,4

Gráficos: Bello, realista y con cámaras como si fueran de una retransmisión de TV.

Sonido: Es uno de los aspectos que ponen los pelos de punta. Como estar en el campo.

Duración: Como todos los juegos de golf, su vida es casi eterna. Muchos retos y modos.

TEST





GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA LOS ÁNGELES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **141 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.es.ea.com/
3+

UEFA CHAMPIONS LEAGUE TEMPORADA 2006 - 2007

Vuelve la Champions a PS2



DESDE LA TEMPORADA 1998-1999 la licencia de la Liga Europea de Campeones estaba en poder de **Eidos**, sacando al mercado varios programas muy discretos, y en la campaña 2004-2005 los derechos fueron adquiridos por **EA**.

El año pasado, al coincidir con la Eurocopa de selecciones, la compañía lanzó al mercado un programa basado en la misma, dejando a un lado la Liga de Campeones. Este año vuelve la *Champions* consolidando la política de lanzar cada temporada dos simuladores de fútbol: una versión de *FIFA* y un programa centrado en Eurocopa, Mundial o en la Liga Europea de Campeones (según lo que toque). Al igual que ocurrió en las versiones anteriores, el título está basado en la última versión de *FIFA*, por lo que la jugabilidad se aprovecha de la mejora que ha logrado esta edición. En este aspecto no hay diferencias significativas, aunque se puede señalar que los mejores jugadores de cada equipo aparecen reflejados con una estrella.

Si ya eres usuario de *FIFA 07*, los alicientes de ***UEFA Champions League*** se limitan a la ambientación y a algunos modos de juego. En el primero de los apartados mencionados, el vídeo de la *intro*, la música y el sonido ambiente reflejan todo lo que rodea a la Liga Europea. En cuanto a las opciones, destaca un modo Historia en el que, desde la perspectiva de un *manager*, hay que completar una temporada incluyendo la Liga de Campeones. Asimismo, mencionar una serie de retos en los que se recogen partidos históricos, aunque sorprendentemente estos se juegan con las plantillas actuales. Por supuesto, el título de **EA** añade la propia Liga de Campeones, cuya estructura también podía lograrse en *FIFA 07* mediante la creación de una competición.



En cuanto a los equipos, aparecen los integrantes de qince ligas europeas, dejando fuera las divisiones inferiores, las cuatro competiciones de otros continentes, la liga holandesa y las selecciones nacionales.

Es evidente que si eres un enamorado de la Liga de Campeones, disfrutarás con este título; pero en caso contrario, antes de decidirte, ten en cuenta las diferencias con *FIFA 07*.

El juego permite el intercambio de datos con la versión para PSP y cuenta con un modo On-line

la alternativa



FIFA 07. Posee un apartado gráfico similar. La principal diferencia es el ambiente que se vive en la Champions.





RETOS HISTÓRICOS. Posee una amplia variedad de retos en los que hay que superar resultados adversos. Se basan en partidos reales y se desarrollan en todo tipo de escenarios. Dentro de las finales, el juego tiene desde las más recientes Milán-Barcelona y Bayer-Valencia, hasta la disputada entre Madrid y Milán en la temporada 1957/58.







Se incluyen cortinillas televisivas y diferentes imágenes de la Liga de Campeones.



» **Saque rápido.** Entre las escasas novedades en el apartado de jugabilidad, puede mencionarse la posibilidad de poner el balón en juego rápidamente.





evaluación



El ambiente y los diferentes modos de juego que reproducen situaciones reales de la Liga de Campeones.



La aportación con respecto a FIFA 07 es mínima, además posee menos competiciones y un catálogo de equipos más reducido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Gráficamente se nota la mejora que ya se ponía de manifiesto en la última versión de FIFA.	Al igual que en la anterior versión los comentarios son de P. Domingo Castaño y Javier Lalaguna.	En este apartado no hay novedades significativas con respecto a la última versión de FIFA 07.	Es lo más flojo del programa, ya que no se compensa ni con el modo Historia ni con los escenarios.	Apartado por apartado supera el valor total, pero FIFA ofrece lo mismo aunque con más opciones.
9,0	9,2	9,0	7,0	8,4

TEST

La ciudad de Palmont City será el escenario de los enfrentamientos de bandas rivales.



NEED FOR SPEED CARBONO




Carreras ilegales y Tuning otra vez



GÉNERO
CONDUCCIÓN
COMPAÑÍA
EA GAMES
DESARROLLADOR
EA CANADÁ
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
ON-LINE
SÍ (8 JUGADORES)
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
SÍ
RESOLUCIÓN
MÁXIMA **720P**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.ea.com/nfs
12+

la alternativa



RIDGE RACER 7. Un arcade de conducción a la vieja usanza, pero jugable como pocos.

ELECTRONIC ARTS, compañía especialista donde las haya en versionar sus sagas más populares para los sistemas de entretenimiento habidos y por haber, no dudó en lanzar una conversión de su último éxito en cuanto a juegos de conducción se trata, *Need For Speed Carbono*, para la flamante **PlayStation 3**. Ahora, con la llegada de la consola al Viejo Continente, es el momento de comprobar si esta nueva producción realmente supone un avance con respecto a lo que vimos en su momento en **PS2**.

Las virtudes que se mantienen tras este cambio de sistema son ya conocidas por casi todos, pero por si acaso haré una recopilación. ***Need For Speed Carbono*** presenta una gigantesca ciudad, siempre de noche, donde el jugador tendrá que ir derrotando a distintas bandas de corredores ilegales que reinan en cada uno de los barrios, para así ir haciéndose con el control de la urbe. Para ello tendrá que ganar en las distintas pruebas de conducción que se le vayan presentando: circuitos, desafíos de derrapes, persecuciones policiales... Pero, sin duda, la estrella de estos eventos es la que se desarrolla en el cañón que rodea la ciudad, donde la sangre fría y los reflejos son imprescindibles para acabar de una pieza.

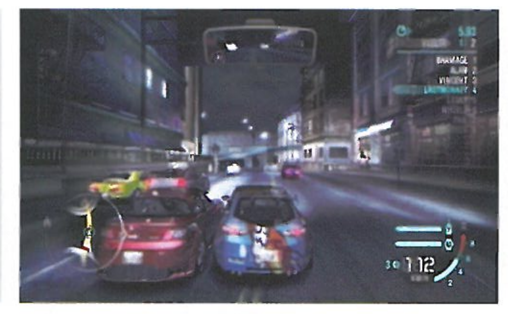
El desarrollo es profundo y cuenta con un gran número de posibilidades, tanto a la hora de competir como cuando debes personalizar alguno de los muchos modelos de vehículos reales que incluye el juego. El *Tuning* vuelve a estar presente con infinidad de opciones, entre ellas la denominada *AutoSculpt*, que permite modificar la apariencia de los componentes que apliques al vehículo de una forma impresionante. Así pues, queda claro que ***Need For Speed Carbono*** es un sueño para los amantes de los juegos de conducción en sí mismo, sobre todo para aquellos que disfruten de la vertiente *arcade* que presenta el título.

Lo que no está tan claro es que esta nueva edición para la nueva generación ofrezca una evolución más notable con respecto a lo visto en **PlayStation 2** hace unos meses. Simplemente la incorporación de la modalidad Online (bastante robusta y con varias modalidades) supone una mejora evidente, ya que el apartado gráfico, sobre todo si no dispones de un televisor de alta definición, no justifica su compra por sí solo.

A pesar de seguir siendo un gran juego, no supone una gran mejora con respecto a lo visto en PS2

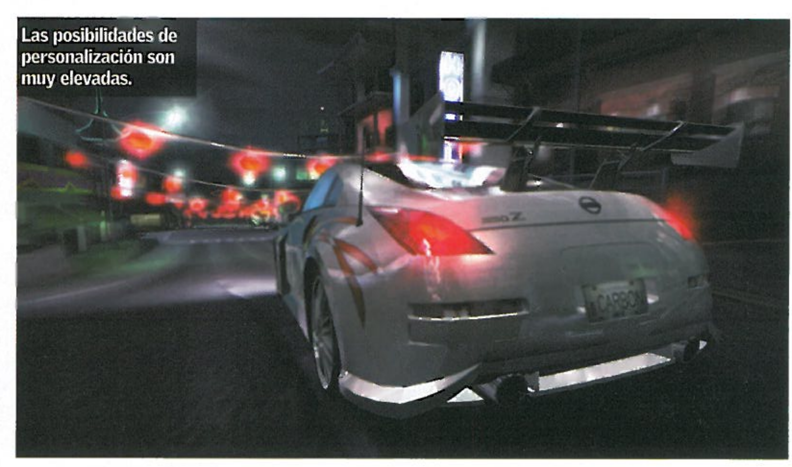
SIXAXIS. La utilización del sensor de movimiento del mando de PlayStation 3 es casi testimonial. Simplemente se utiliza para conseguir unos pocos grados extras de ángulo de giro en las curvas más cerradas.



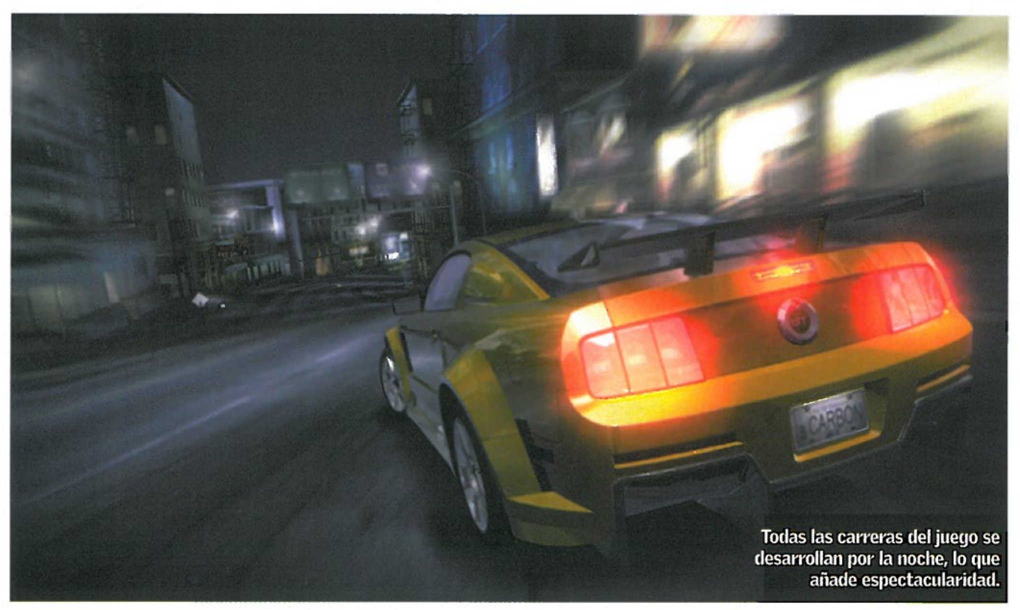








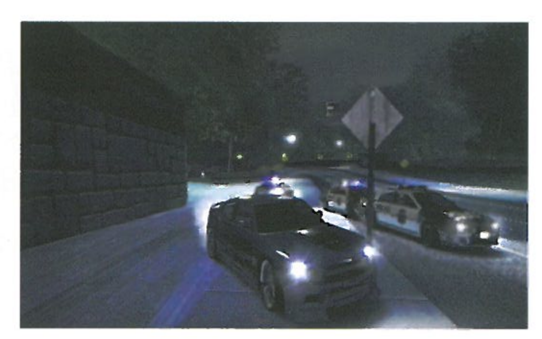
Las posibilidades de personalización son muy elevadas.



Todas las carreras del juego se desarrollan por la noche, lo que añade espectacularidad.



ON-LINE. Finalmente la versión para PlayStation 2 no contó con modo On-line en España, por lo que habrá que hacerse con ésta para disputar partidas con hasta ocho jugadores simultáneos a través de la red.







evaluación



Sigue siendo tan divertido, completo y lleno de posibilidades como en PS2. Las escenas de vídeo con actores reales son espectaculares.



No presenta grandes avances técnicos con respecto al juego que apareció hace ya algunos meses. Habrá que esperar a próximas entregas de la saga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Un motor fluido y unos entornos espectaculares, pero queda detrás de otros títulos para PS3.	Banda sonora potente con grupos famosos, voces en castellano y un sonido de lo más realista.	Este apartado siempre ha sido un punto alto en la saga, y en Carbono no es una excepción.	Algo más de diez horas te llevará el modo Historia, pero después hay mucho más que disfrutar.	Ocho usuarios en una gran variedad de modos de juego, sin ningún problema de conexión.	No aprovecha ni por asomo las posibilidades de la consola. Tan sólo destaca el modo On-line.	Si ya cuentas con la versión para PS2, 70 Euros son muchos para invertir en un juego así.
7,8	9,0	9,0	8,9	8,8	8,0	8,1

TEST



Los coches que elimines te reportarán algunos dólares extra.



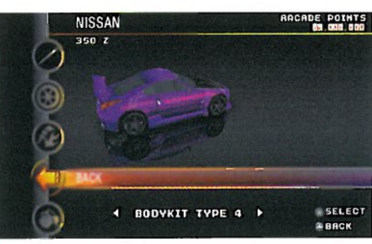
Cada prueba superada te dará nuevos vehículos y circuitos por todo el mundo.



« **Tráfico.** Según la ciudad, podrás encontrar más o menos tráfico. No es demasiado molesto.

» **Nitros.** En la parte inferior izquierda aparecerá la barra de los nitros. Úsalos con discreción.





Tuning. Aunque no cuente con mucha variedad de elementos a modificar, podremos «tunear» bastantes cosas tanto del motor como de la carrocería.





PSP

ASPHALT 2 URBAN GT

Velocidad · Nitros · Carreras · Urbanas



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
PROGRAMADOR **GAMELOFT**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **160 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
www.asphalt2.ubi.com
3+

AL IGUAL que pasara con PS2, el catálogo de juegos de coches empieza a ser el más prolífico y también el más interesante de PSP. *Asphalt 2 Urban GT*, por ejemplo, es un título que llega sin apenas ruido y que, sin embargo, cuenta con todo para gustar a los aficionados al motor. Carreras urbanas, velocidad extrema, intensidad constante, control sencillo, tráfico, policía... y hasta algún elemento de *Tuning* para potenciar los coches por dentro y por fuera. Aunque retoma el concepto de juego de la primera entrega de Nintendo DS, es bastante más atractivo gráficamente y, lo que es más gratificante, le han añadido otros elementos que recuerdan a títulos como *Need For Speed* y *Burnout*. El resultado es bastante aceptable, jugable como pocos y tan sólo podemos criticar que no sea un poco más difícil en determinados momentos.

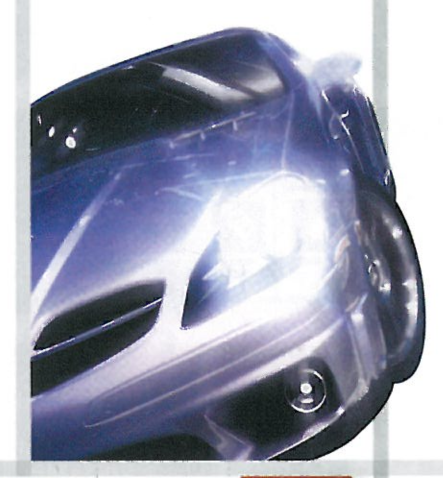
Si mejoras los coches, que es lo normal en este tipo de juegos, las carreras serán cada vez más asequibles, y eso nunca es una buena noticia. Bueno, como es largo y también se puede disfrutar en multijugador, será cuestión de quedarse con lo más positivo: es mucho mejor que la primera entrega.

la alternativa



BURNOUT DOMINATOR. Un juego que transmite sensaciones tan potentes como éste, pero cien veces más salvaje.

CAMPEONATO MUNDIAL. Las carreras de Asphalt 2 Urban GT para PSP se disputarán en espectaculares y variados recorridos urbanos inspirados en catorce ciudades mundiales. Muchos de ellos cuentan con pequeños atajos que deberás aprovechar siempre que sea posible.



evaluación

Es un curioso e inteligente «refrito» de lo mejorcito de varios juegos de coches. Aunque no es algo que suela dar buenos resultados, en esta ocasión al menos el cóctel es muy divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	8,8	8,6	8,6	8,6	8,6
Le da mil patadas a la entrega de Nintendo DS... pero eso no es decir mucho.		Todo jugabilidad. De hecho, tiene menos nota por ser demasiado jugable.		Por su estilo de juego, frenético y jugable, resulta ideal para multijugador.	

Un Tokio ficticio sirve de marco a la aventura de Raidou Kuzunoha como cazador de demonios.





GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **KOEI**
PROGRAMADOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **99 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.atlus.com/devilsummoner
16

la alternativa



FINAL FANTASY XII. Si te gustan los RPG, el juego del momento es la última creación de Square Enix.

SMT DEVIL SUMMONER
RAIDOU KUZUNOHA VS THE SOULLESS ARMY

Rol **misterio**  **detectives**  **demonios**

DESDE EL Lejano Oriente llega una nueva entrega de la serie *Shin Megami Tensei*, para ser más exactos dentro del *spin-off* bien conocido como ***Devil Summoner***. Bajo el extenso título de ***Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha Vs. The Soulless Army***, se esconde un *RPG* de acción que combina la mitología de la serie con una intrigante historia de detectives.

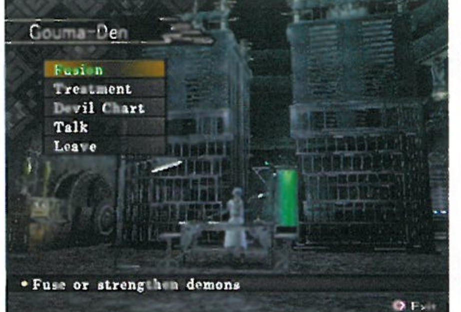
El marco elegido para la aventura es la capital de Japón a principios del siglo XX. Se trata de una ciudad ficticia, bellamente representada gracias a la combinación de elementos prerrenderizados y gráficos 3D. Los personajes y demonios son obra de Kazuma Kaneko, el diseñador que ganó fama en Japón precisamente gracias a su trabajo a lo largo de esta serie de **Atlus**.

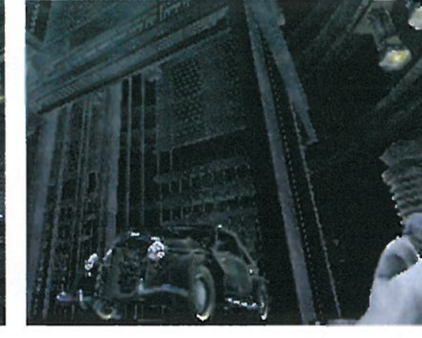
Además de los vistosos escenarios, en ***Devil Summoner: R.K.V.S.A.*** destaca su argumento. Como en las mejores novelas de misterio, el protagonista tendrá que investigar una serie de casos. Raidou Kuzunoha XIV comienza a trabajar para la agencia Narumi con la misteriosa desaparición de una chica perteneciente a una de las mejores familias de la ciudad. Pero además de detective, este joven es un invocador de demonios. Cada vez que se vea sumido en una batalla podrá capturar una criatura del bestiario de *Shin Megami Tensei*. Tan sólo tiene que atacarla para dejarla débil y pulsar frenéticamente el botón C con el fin de que quede atrapada en un tubo de ensayo. Entonces, ya estará disponible para ser usada en posteriores combates y ganarse tu lealtad. Este es el punto de conexión con otros títulos de la franquicia de **Atlus** porque ***Devil Summoner: R.K.V.S.A.*** ha cambiado el sistema de lucha de turnos por acción. Aquí el control puede jugarte alguna que otra mala pasada ya que no es muy preciso. Por otra parte, Raidou es capaz de emplear armas, como una pistola con balas de diferentes elementos (hielo, fuego, etc.) que tendrás que cargar dependiendo de la naturaleza del monstruo al que te estés enfrentando.

Si algo destaca en el juego es la fantástica ambientación y el aura de misterio que despliega hasta el final.

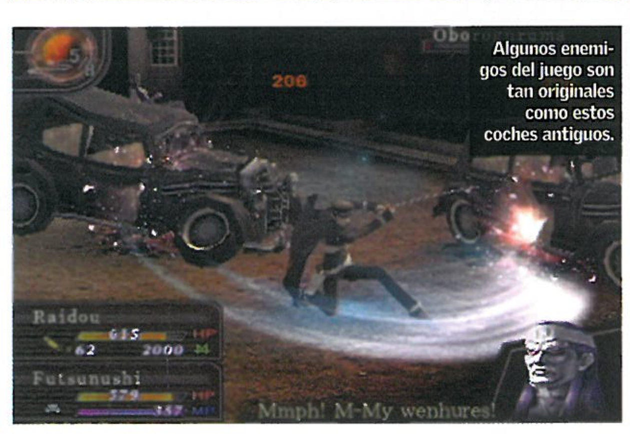
Cada vez que entres en combate podrás capturar una criatura del bestiario de Shin Megami Tensei

Fusión. Bajo el colmado de Konnou-Ya hay un laboratorio, Gouma-Den. Allí puedes fusionar los demonios capturados para conseguir nuevas criaturas, o fortalecerlas para que sean más poderosas. También puedes recuperar energía.

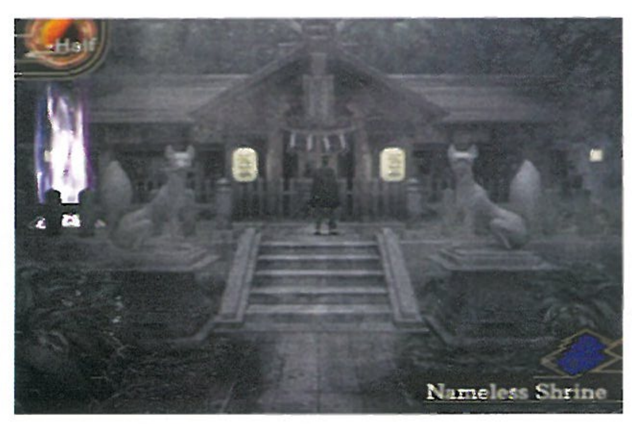








Algunos enemigos del juego son tan originales como estos coches antiguos.

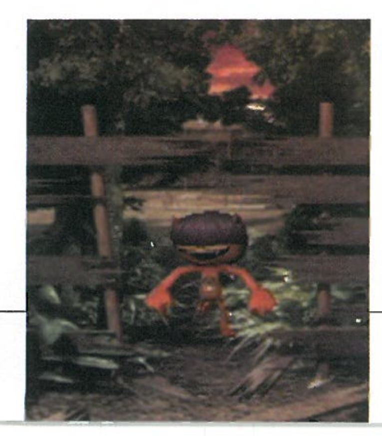




Regresa a la agencia de Narumi cuando quieras para grabar partida o en busca de ayuda.



Debilidades. Averigua cuál es el punto flaco de tu enemigo. Por ejemplo, si es de fuego dispara balas de hielo, y así podrás terminar antes con él.



evaluación



Esta entrega de Devil Summoner destila un estilo propio, es único dentro de la franquicia Shin Megami Tensei. Posee un aura de misterio y un diseño muy vistoso.



Visualmente es agradecido, pero técnicamente es inferior frente a los grandes títulos de PS2. Además, los combates pierden algo al tener un control descompensado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Un diseño de escenarios detallista pero con gráficos en 2D. A veces, merece la pena el cambio.	Las melodías ambientales se repiten en un bucle infinito, pero ayudan a crear ambiente en el juego.	Resolver diferentes casos, preguntando por toda la ciudad, usar los demonios, combatir...	Si quieres darle una buena «tunda» al juego, tendrás que emplear unas 30 horas. No está mal.	Si te gustan los RPG tienes que probarlo. Si te gustan las novelas de misterio, tienes que comprarlo.
8,5	8,2	8,8	8,5	8,6

POR ANNA


En Pulporritmo deberás mantener el ritmo de la música y pulsar el botón Buzz en el momento preciso.


Hay un total de 50 minijuegos que tendrás que afrontar con los Buzzers.







BUZZ! JUNIOR ROBOTMANIA

Para pasarlo en grande



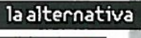
GÉNERO **MINIJUEGOS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **MAGENTA SOFT.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **116 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **59,99 € (JUEGO + BUZZERS)**
39,99 € (JUEGO)
es.playstation.com/ps2
3+

TODO lo que sea fomentar el juego entre padres e hijos o entre hermanitos y vecinitos es bien recibido, y más cuando a una primera y simplona versión le sigue otra mucho más cuidada.

En ***Robotmania*** se ha pensado en la peculiar impaciencia de los niños, que lo que quieren es jugar y probar todos los minijuegos lo antes posible para después repetirlos una y otra vez. Por eso ahora son tres y no cinco las rondas y se puede fijar la longitud de la partida (de corta a maratón). Además, los simios que protagonizaban *Locura En La Jungla* estaban muy bien diseñados y animados pero, todo sea dicho, daban mal rollo. Sin embargo, los robots de este *Buzz! Junior* son alegres, muy entrañables y puedes crearlos como quieras. Da gusto jugar con ellos... Podrás personalizar las partidas, ya que tienes la opción de elegir los minijuegos que quieras practicar en el orden que desees. Hay un total de 50 pruebas diferentes tan disparatadas y divertidas como el Roborrodillo, una especie del juego de la comba sólo que en lugar de cuerda hay un láser, o el Pulporritmo, de mecánica similar a la de juegos de baile. Así, hasta cuatro usuarios pueden participar, cada uno tiene la posibilidad de ajustar la dificultad a su destreza con el fin de hacer que el juego sea más justo, consiguiendo de este modo que ni niños ni adultos se aburran.







la alternativa



BUZZ! JR.: LOCURA EN LA JUNGLA.
Primera versión junior de Buzz, cuyos protas son monos.

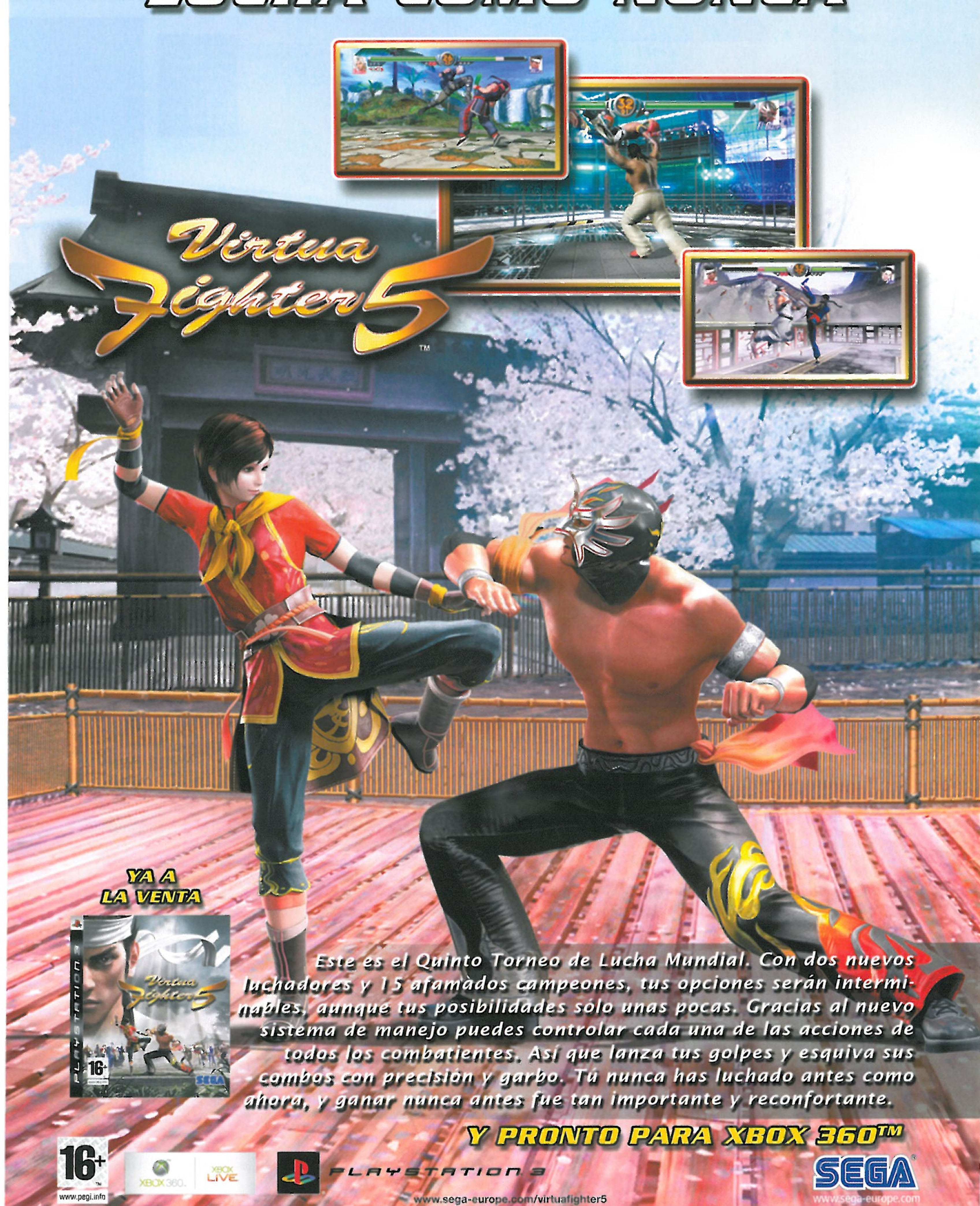
evaluación

Como es lógico, la versión junior de Buzz! sustituye las preguntas por minijuegos, consiguiendo esta vez pruebas más divertidas, un ritmo más dinámico y la posibilidad de personalizar las partidas según las exigencias de cada jugador. Un party game infantil divertido y muy entretenido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	8,2	8,4	7,9	8,0

Sustituir los monos por robots es un acierto. Su diseño es más entrañable.

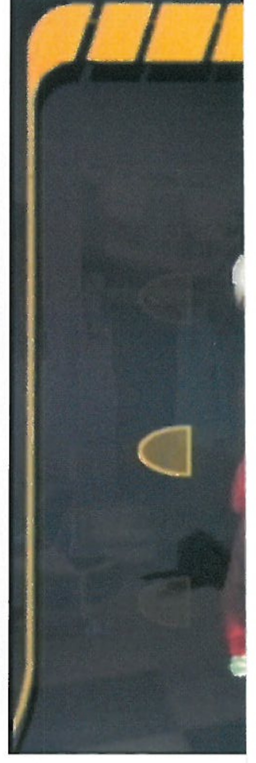
No es tan largo como los Mario Party de GC, pero tendrás juego para rato.



LUCHA COMO NUNCA
Virtua Fighter 5™
YA A LA VENTA
Este es el Quinto Torneo de Lucha Mundial. Con dos nuevos luchadores y 15 afamados campeones, tus opciones serán intermi-nables, aunque tus posibilidades sólo unas pocas. Gracias al nuevo sistema de manejo puedes controlar cada una de las acciones de todos los combatientes. Así que lanza tus golpes y esquiva sus combos con precisión y garbo. Tú nunca has luchado antes como ahora, y ganar nunca antes fue tan importante y reconfortante.
Y PRONTO PARA XBOX 360™
16+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
SEGA
www.sega-europe.com/virtuafighter5
www.sega-europe.com

TEST





Los saltos entre edificios, o entre enormes contenedores de carga, son la estrella de Free Running.

PS2

FREE RUNNING

Sin miedo al vacío

GÉNERO
DEPORTE URBANO
COMPAÑÍA
REEF ENT.
PROGRAMADOR
REBELLION
DISTRIBUIDOR
TAKE 2
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
SELECTOR
50/60 HZ **NO**
PANTALLA
PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND
NO
MEMORY CARD
75 KB
P.V.P. RECOMENDADO
29,99 €
freerunning.com
7+

la alternativa



TONY HAWK'S PROJECT 8. La última entrega de la serie de la que Free Running ha aprendido un par de lecciones.

LA MODALIDAD MÁS elegante de *Parkour* (el deporte francés consistente en la superación acrobática de obstáculos urbanos) llega definitivamente a los videojuegos. Y no podemos sino lamentar, ligeramente, que lo haga a **PS2** en lugar de a la nueva generación. Es algo que quizá perjudicará a ***Free Running*** de cara al jugador ávido de experiencias *next gen*, pero sería una lástima que un juego atrevido, solvente y ciertamente divertido para cualquiera con querencia por la acrobacia imposible entre cornisas y balconadas pasara sin pena ni gloria debido a los retrasos constantes que le han llevado a salir a la venta cuando **PlayStation 3** ya está en el mercado.

Free Running recuerda constantemente a la serie *Tony Hawk's Pro Skater*, tanto en actitud como en mecánica y estructura, aunque da el paso más allá lógico en cuanto a verticalidad y conquista de la arquitectura urbana. El juego se organiza en diferentes escenarios, de extensión moderada en superficie pero creciente hasta lo suicida en altura, que van desbloqueándose conforme se superan los retos propuestos en cada uno. Éstos consisten en pruebas al uso: desde carreras sobre los tejados, a *tests* de habilidad (desplazarse sin tocar el suelo), individuales contrarreloj o contra personajes manejados por la IA. La clave del éxito consiste, como en otros títulos de deportes urbanos extremos, en dominar las diferentes habilidades que permiten el desplazamiento efectivo: saltos *kamikaze*, carreras sobre la pared, balanceos desde cornisas propios de trapecistas. El jugador debe mantenerse constantemente en movimiento, para acumular Flujo, lo cual permite un impulso extra para superar mayores distancias, aumentando así la efectividad de los mismos.

El Flujo también se consigue realizando trucos, figuras acrobáticas muy al estilo Tony Hawk. Aquí es donde reside la esencia de este ***Free Running*** frente al *Parkour*: no sólo hay que moverse con eficiencia, sino con elegancia. Cuantos más trucos se consigan, más competente será tu *traceur*. Porque alcanzar el edificio más alto es mucho más gratificante si se hace de manera bonita.

Free Running nos trae el deporte definitivo de funambulismo urbano a los amantes del salto imposible.

evaluación



La posibilidad de encaramarse a prácticamente cualquier elemento. Si puedes verlo, puedes alcanzarlo.



Gráficamente, tal vez, desmerezca un poco. Queremos una entrega para la nueva generación ya.





Casi cualquier elemento del escenario puede emplearse acrobáticamente.

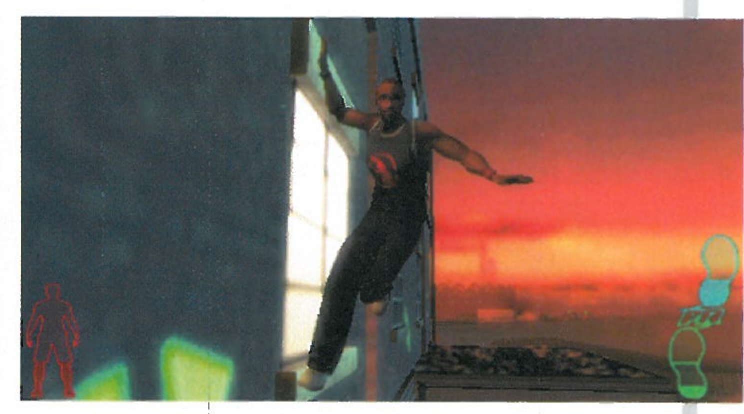


La ropa, licenciada por Adidas, se obtiene superando pruebas, y mejora características.



Para qué moverse andando o corriendo, cuando puede hacerse a base de mortales y palomas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
No es lo más destacable a estas alturas, pero cumple bien.	Doblaje y variedad de música, seleccionable desde la Guarida.	Es difícil cansarse de pegar saltos absurdos por los tejados. Adictivo.	Los escenarios invitan a la exploración, y las pruebas dan bastante de sí.	Los aficionados al funambulismo urbano tienen una nueva cita.
8,0	8,5	8,3	8,2	8,2





TAMBIÉN PARA

PSP

FREE RUNNING

Acrobacias urbanas para llevar de paseo

GÉNERO **DEPORTE URBANO**
COMPAÑÍA **REEF ENTERTAINMENT**
PROGRAMADOR **REBELLION**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES **2**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99€**
freerunning.com
7+



Free Running también sale a la venta en formato UMD para **PlayStation Portable**. La esencia del juego con respecto a la versión de **PS2** permanece intacta: competir contra el tiempo u otros *traceurs* (incluidos algunos célebres practicantes de este deporte... conocidos principalmente en Francia) en diferentes pruebas ambientadas en escenarios urbanos de un Londres genérico. Desde las azoteas del barrio de tu personaje (elegido entre varios ya creados) a un enorme y letal rascacielos, pasando por fábricas, barrios residenciales o grandes cargueros. La Guarida (donde puedes cambiar de ropa o consultar las acrobacias aprendidas) es idéntica, también. La mayor diferencia está en el uso de la cámara (manejada con la cruceta a falta de segundo *stick*) y el modo multijugador, *Ad hoc* en este caso.

evaluación

Es una versión calcadita a la de PS2. Tal vez gráficamente luzca algo mejor, pero por lo demás, tiene las mismas opciones y el control es idéntico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,1	8,5	8,3	8,2	8,0	8,2

TEST

POR DE LÚCAR

Este deporte hace tiempo que se ha vuelto un espectáculo televisivo. Las cámaras son idénticas a las de las retransmisiones de TV.

Los controles son precisos, manejables y sencillos de entender por cualquiera.

» **Al agujero.** Como en el americano, hay que meter todas las que se puedan y cuantas más mejor... menos la dichosa bolita blanca, claro está.




WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2007





Realista manejable completo oficial

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **BLADE INT. STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
sega-europe.com
3+

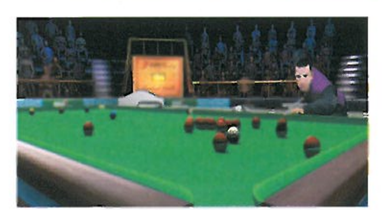
AUNQUE habrá que esperar aún a las cifras oficiales de juegos vendidos, *World Snooker Championship 2007* debe ser uno de los candidatos más firmes a ocupar los vagones de cola en ventas. Y no por falta de calidad... sino porque, aunque éste puede que sea uno de los mejores títulos de billar que hayamos visto en consola, esta modalidad de juego es de las menos populares en nuestro país. Si contados son los jugadores, por ahí deben andar los usuarios en consola que sepan y puedan apreciar que *World Snooker Championship 2007* cuenta con la licencia del campeonato del mundo, con más de un centenar de jugadores reales y alrededor de dos docenas de torneos oficiales.

Esas son cosas que valorarán en su medida los fanáticos de este deporte, pero para los demás resulta mucho más interesante que sea realista, sencillo en los controles, rápido en el manejo y, sobre todo, que su jugabilidad esté bien programada y que los rivales no sean máquinas de colar bolas. En esta ocasión todo eso se cumple, además se trata del mejor título que hayamos visto de este género, pero el problema es que no creemos que sea para una consola como **PS3**.

la alternativa

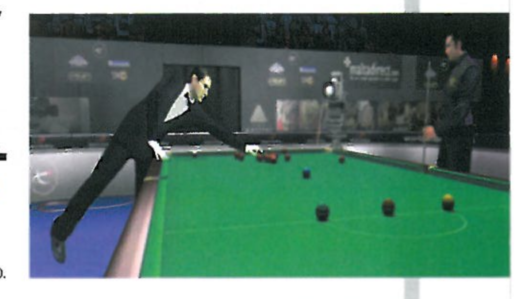


TIGER WOODS PGA TOUR 07. No tienen nada que ver... pero al menos es un deporte con bolas y minoritario.





Por fin redondas. En los comienzos del género las bolas eran de todo menos esféricas.



evaluación

Como en España no hay mucha tradición de este deporte ni tampoco muchas ocasiones de disfrutarlo en consola, este juego puede ser la mejor oportunidad para conocerlo en su máximo esplendor.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,2	7,5	7,3	8,2	8,0	7,0	7,6

El más cuidado y espectacular que hemos visto hasta ahora en este género.

Los comentaristas son conocidos donde es popular este deporte... aquí no.

Tiene pinta de ser eterno. Muchos torneos y modo en red para 2 usuarios.





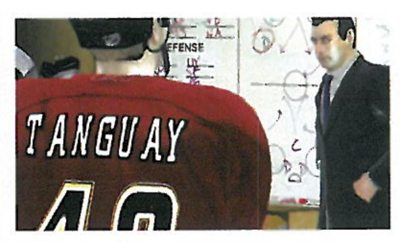
SIXAXIS. El sensor se utiliza para controlar los movimientos del portero dentro de los partidos. Para ello, tras pulsar previamente R3, se produce un cambio a una perspectiva en primera persona desde la que se manejan las acciones de éste.







« Modos de juego. El programa ofrece una gran variedad de opciones que van desde la gestión en el modo Franquicia a 15 minijuegos, pasando por partidos tipo arcade 3 contra 3.



Control de presión. Al igual que en las versiones para Xbox 360 y PS2, es posible desquiciar a un rival. Para lograrlo hay que seleccionar al oponente mediante L1 y R1, para después ir enviando a tus jugadores con la misión de empujar. Un indicador muestra su estado de ánimo.

PS3

NHL 2K7

△ 2K Sports ○ da ⊗ el □ primero



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **2K SPORTS**
PROGRAMADOR **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (8 JUGADORES)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080I**
INSTALABLE **NO**
PVP RECOMENDADO **64,95 €**
www.2ksports.eu/es
16+

DESDE HACE unos años el género del *hockey* sobre hielo está dominado por las sagas de **2K Sports** y **EA Sports**. El lanzamiento de una nueva consola supone una carrera contrarreloj para ser la primera compañía en llegar al mercado, en una competición en la que tradicionalmente **EA** ha sido la más rápida. Sin embargo, en esta ocasión, *NHL 2K7* se anticipa a su competidor. Para ello, han utilizado la experiencia de las anteriores versiones, a las que han añadido un poco más de espectacularidad gracias a las posibilidades técnicas de **PS3**. En este sentido, el control de los jugadores es similar al de sus antecesores, manteniendo tres niveles que muestran una relación inversa entre la sencillez para el jugador medio y la mayor precisión para el usuario experimentado. Hay que destacar el uso del *Sixaxis* que permite controlar al portero sin necesidad de pulsar ningún botón. También se ha mantenido con respecto a la entrega para **PS2** y **360** el denominado «control de presión», con el que puedes sacar de sus casillas a la estrella rival a base de los golpes de tus jugadores. Todo esto se encuentra revestido de un espectacular entorno visual, en el que tanto los movimientos de los jugadores como el ritmo televisivo juegan un papel fundamental. Y es que, la nueva tecnología *Cinemotion* introduce secuencias, cambios de cámara con diferentes ángulos, así como repeticiones.

ON-LINE
Permite la participación simultánea de hasta 8 jugadores vía On-line, cuatro en cada consola. La variedad de competiciones es bastante amplia.

la alternativa
NHL 2007. Sin duda, una buena alternativa si te gusta este deporte y aún no tienes en tu poder una PlayStation 3.

evaluación

Es similar a la versión aparecida en 360. Además, ofrece un apartado gráfico muy aceptable, pero el salto a PS3 en cuanto a calidad no ha sido tan grande como en otros títulos. Destaca el uso del Sixaxis.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,6	8,6	9,0	8,8	8,5	8,6

Los gráficos son buenos, aunque el salto de calidad no es muy grande.

Los comentarios son muy televisivos, pero están en inglés. Buena BSO.

Incluye una amplia variedad de opciones y cinco niveles de dificultad.

POR **NEMESIS**





» Doble Strike. Tanto Desert como Jungle Strike están en el UMD. Urban, no.





La trilogía Road Rash para MegaDrive es el gran plato fuerte de este recopilatorio. Velocidad y brutalidad legendarias.



Budokan. El clásico de Amiga, impecablemente versionado para MD, y ahora para PSP.



Syndicate 4:3. Podrás elegir entre el formato original de pantalla y otro adaptado a PSP.



Extras. Supera retos y los desbloquearás. Eso sí, no son para tirar cohetes.

PSP

EA REPLAY

14 clásicos de MegaDrive en tu PSP



GÉNERO **VARIOS**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **TEAM FUSION**
DISTRIBUIDOR **EA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
es.ea.com
12+

SI HAY una *Third Party* que influyó decisivamente en el éxito de MegaDrive en EE.UU., esa fue **Electronic Arts**. *EA Hockey* y sobre todo *Madden* lograron vender tantas consolas como el propio *Sonic*. Por eso nos ha extrañado no encontrar a ambos en este recopilatorio de clásicos MD para **PSP**, aunque sí aparecen otros *best sellers* como *Desert Strike* o *Road Rash*. Si aún recuerdas con cariño aquellos cartuchos manufacturados por **EA** (inolvidables mazacotes negros, coronados por una pieza amarilla), esta recopilación no te decepcionará. Pese a los años transcurridos, *Road Rash* (y sus dos secuelas, también añadidas en este UMD) sigue siendo un vicio.

Volverás a entusiasmarte con *Desert Strike* y recordarás cómo eran los *beat'em-ups* antes de la fiebre *Street Fighter II*, con ese clásico de Amiga reconvertido a MD llamado *Budokan*. Quemarás horas de juego con el mítico *Syndicate*, la pureza rolera de *Ultima: The Black Gate* y los macabros bromazos del protagonista de *Haunting* (un título que no tuvo el éxito que mereció). Todos los juegos llegan a **PSP** impecablemente emulados, con contenidos extras desbloqueables y posibilidad de jugar con otro amigo vía *ad hoc* (aunque se necesitan dos UMD).

Todo por menos de 30€. Por cierto, que ya se ha anunciado una segunda entrega. A ver si tenemos suerte y se animan a incluir los clásicos deportivos y el tronchante *Sword Of Sodan*.

la alternativa



SEGA MEGADRIVE COLLECTION. Si quieres continuar con el aire nostálgico, no te pierdas este genial recopilatorio.

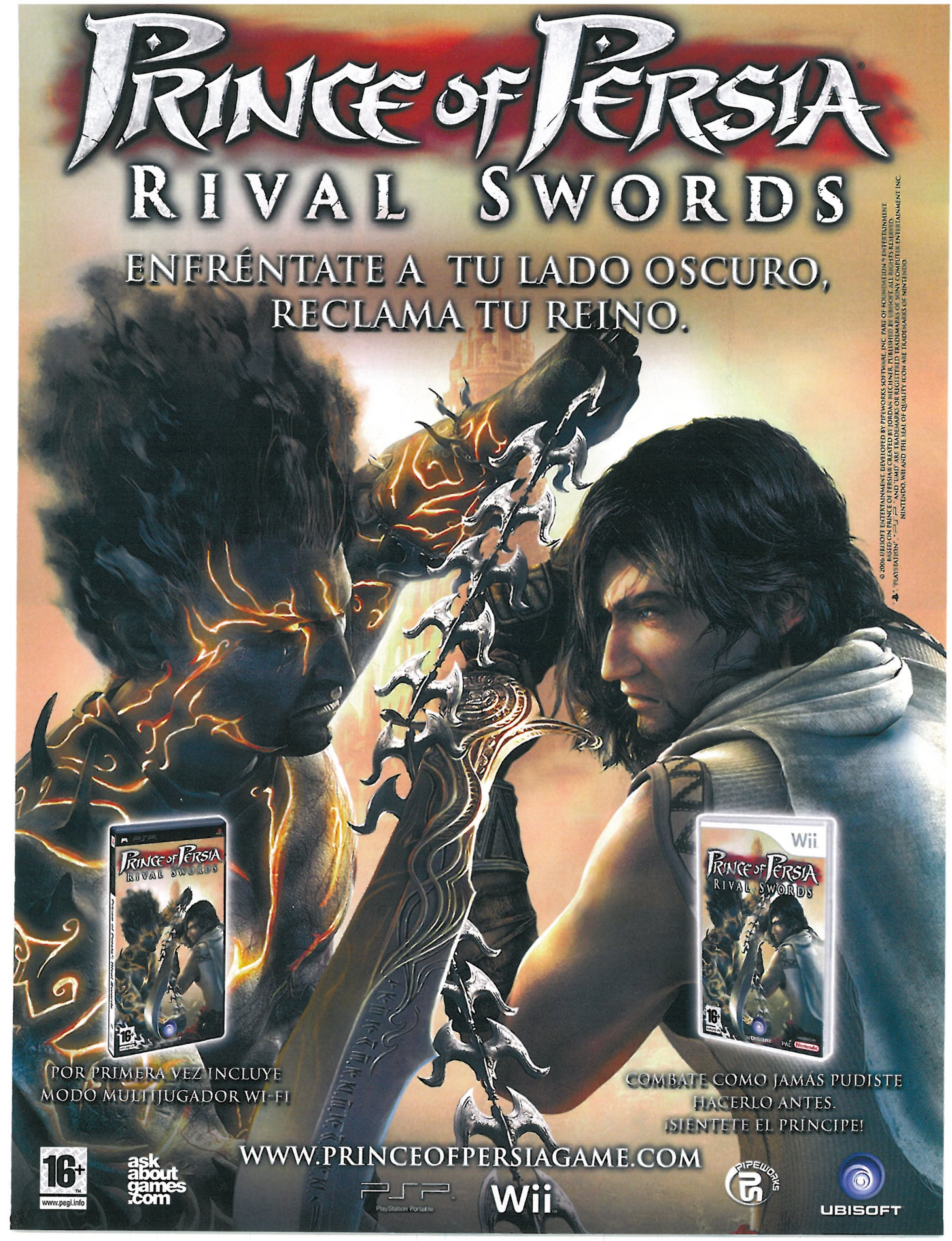
LOS 14 CLÁSICOS DE EA

- B.O.B.
- Budokan
- Desert Strike
- Haunting Starring Polterguy
- Jungle Strike
- Mutant League Football
- Road Rash
- Road Rash II
- Road Rash III
- Syndicate
- Ultima: The Black Gate
- Virtual Pinball
- Wing Commander
- Wing Commander: Secret Missions

evaluación

EA hizo mucho, y la mayoría muy bueno, para MegaDrive. En este UMD no aparecen sus dos mejores obras, EA Hockey y Madden, aunque sí mitos del calibre de Road Rash y Desert Strike. Por menos de 30 €, es una oferta fantástica.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,6	7,5	8,5	8,3	7,9	7,9
Modestos para los cánones actuales, aunque la emulación es perfecta.		La carga adictiva de Road Rash sigue intacta. Es probarlo y no soltar la PSP.		Tres de los juegos permiten multijugador vía Wi-Fi, aunque requiere 2 UMD.	


PRINCE OF PERSIA
RIVAL SWORDS
ENFRÉNTATE A TU LADO OSCURO,
RECLAMA TU REINO.
POR PRIMERA VEZ INCLUYE
MODO MULTIJUGADOR WI-FI
COMBATE COMO JAMÁS PUDISTE
HACERLO ANTES.
¡SIÉNTETE EL PRÍNCIPE!
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
16+
www.pegi.info
ask about games .com
PlayStation Portable
Wii
PIPEWORKS
UBISOFT
© 2006 UBISOFT ENTERTAINMENT. DEVELOPED BY PIPEWORKS SOFTWARE, INC. PART OF FOUNDATION 9 ENTERTAINMENT.
BASED ON PRINCE OF PERSIA® CREATED BY JORDAN MECHNER. PUBLISHED BY UBISOFT. ALL RIGHTS RESERVED.
"PLAYSTATION", AND "UMD" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
NINTENDO, WII AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM

Un RPG con poco rol

PS3

GÉNERO
RPG DE ACCIÓN
COMPAÑÍA
SONY ONLINE ENT.
DESARROLLADOR
SONY ONLINE ENT.
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
ON-LINE
SÍ (4 JUGADORES)
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE
SÍ (1367 KB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
darkkingdom.station.sony.com
16+

la alternativa



ENCHANTED ARMS
Otro representante del género RPG, aunque con una concepción distinta.

HEREDERO DE UNA prestigiosa dinastía de *RPG* de acción (la saga *Champions Of Norrath* para **PS2**), este título estaba llamado a convertirse en la gran esperanza para todos los aficionados al género. Sus programadores tienen experiencia en el tema (de hecho son los creadores originales del primer *Baldur's Gate Dark Alliance*), pero parece que las prisas por ponerlo a la venta junto a la consola han pesado más que el buen hacer ya demostrado.

Siguiendo las premisas del género, este ***Dark Kingdom*** te da a elegir entre tres personajes, cada uno con sus habilidades propias. Una vez hecha la elección, comenzará la aventura en sí, que se desarrolla en escenarios lineales donde el único objetivo a la vista será acabar con todos los enemigos que vayan apareciendo en sucesivas hordas. Para ello, los héroes cuentan con dos tipos de ataque (rápido y fuerte) que pueden ser combinados en espectaculares *combos*, que además irán aumentando en número a medida que avances. Sin embargo, pronto comprobarás que éste es un elemento poco más que ornamental, pues a la hora de acabar con los enemigos no supone ninguna diferencia utilizar uno u otro, y al final la cosa termina convirtiéndose en cuestión de machacar los botones hasta ver a todos los rivales tendidos en el suelo. También existen magias y habilidades especiales que irás adquiriendo y mejorando, pero sufren del mismo problema que los *combos* y tan sólo emplearás una o dos, las más potentes, a lo largo de todo el periplo.

Aunque el núcleo jugable sigue siendo el mismo que nos enganchó en los títulos anteriormente citados,

Intenta ser el Champions Of Norrath de la next gen sin mucho éxito

hay algo que no funciona en ***Dark Kingdom***; y puede ser que sea el hecho de que se hayan simplificado tanto todos los elementos *RPG*: apenas existe interacción con personajes no jugables, la utilidad de las tiendas es prácticamente nula y ni siquiera existen las pociones para recuperar vida. Todo ello hace que el desarrollo se vuelva repetitivo bastante pronto, además, la cámara siempre parece elegir el peor ángulo.



El efecto del agua sigue siendo uno de los detalles más destacados del apartado gráfico.



Al llegar a estos puntos tendrás la opción de guardar partida y de gastar la esencia.





Con la esencia conseguida podrás fabricar nuevo equipamiento para tu personaje.

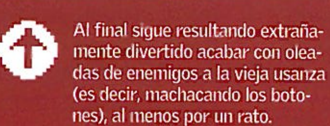


ON-LINE. Podrás colaborar con otros tres jugadores a través de Internet en la misma campaña que está disponible para un solo jugador.



« Tres héroes. El mago, la chica y el guerrero, tres estereotipos de esta clase de juegos que se diferencian por sus habilidades, aunque al final todo acaba siendo lo mismo...

evaluación



Al final sigue resultando extrañamente divertido acabar con oleadas de enemigos a la vieja usanza (es decir, machacando los botones), al menos por un rato.

Su desarrollo es tan simple y repetitivo que es complicado que llegue a engancharte más allá de las primeras horas. La cámara dificulta el avance.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Al principio llaman la atención, pero luego descubrirás numerosos fallos y un diseño poco inspirado.	Las voces dobladas al castellano son lo único reseñable. La música medieval es muy genérica.	Su control es simple, pero presenta bastantes fallos y algunos detalles muy poco pulidos.	Alrededor de 10 horas te llevará el modo principal, y tras él no queda mucho más que hacer.	El Cooperativo es divertido, pero supone volver a jugar en los mismos escenarios.	La nueva consola de Sony ha demostrado que está diseñada para albergar productos mejores.	Tan sólo la escasez de RPG para PS3 puede hacer atractivo al juego de Sony Online.
7,9	8,3	7,4	7,8	8,0	7,3	7,4

TEST

Los vehículos del juego se deforman de una manera muy llamativa.





GÉNERO
CONDUCCIÓN SHOOTER
COMPAÑÍA
SEGA
DESARROLLADOR
PSEUDO INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR
SEGA
JUGADORES
ON-LINE
SÍ (8 JUGADORES)
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
SÍ (1717 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.sega-europe.com/es/
12+

FULL AUTO 2 BATTLELINES

 ¿Alguien  dijo  carné por puntos?

PARECE QUE los disparos y la conducción son dos elementos que nunca casan bien. Son como el aceite y el agua de los videojuegos, y no será porque diferentes compañías y desarrolladores no lo han intentado... La saga *Twisted Metal*, abanderada del género, nunca ha llegado a cuajar en Europa (aunque, incomprensiblemente para nosotros, a los americanos les vuelve locos) y otros experimentos más recientes como *187 Ride Or Die* han acabado también en fiasco. Asimismo, y por fortuna, el nuevo lanzamiento de los canadienses de **Pseudo Interactive** ha puesto fin a esta corriente de desatinos. Y es que se nota que los programadores han hecho lo posible por crear un apartado técnico más que aceptable.

Unos vehículos grandes, y muy detallados, que se van destrozando de una manera espectacular a medida que sufren impactos. Estos, a su vez, compiten en unos circuitos también muy bien diseñados que reproducen distintos entornos de una ciudad ficticia, desde la zona industrial a la comercial, pasando por los muelles. Además, también hay suficiente variedad de modelos y un gran catálogo de armas que acoplar a los mismos.

El modo de juego principal (surcado por una historia a todas luces innecesaria) te invitará a ir participando en una serie de carreras con objetivos principales que cumplir para poder avanzar, y otros secundarios con el fin de conseguir bonificaciones como armas y diseños de los coches.

La parte negativa llega cuando las carreras, a las que se ha dotado de cierto aire *Burnout*, carecen de garra y su resolución final depende más de la suerte que de tus habilidades en la conducción. Además, la ensalada de disparos, vehículos y elementos destruibles del entorno (que son muchos), que al principio llama la atención por su espectacularidad, se torna pronto en un agobio que impide tener una referencia clara de lo que está pasando en carrera. Si a todo esto le unimos que el control hace que tomar una curva de forma correcta no sea un sinónimo de colocarte en ventaja y añadimos lo aburridas que resultan las competiciones «todos contra todos» en las arenas, tenemos como resultado algo poco atractivo.

Se trata, sin ninguna duda, de un juego espectacular, pero que falla sorprendentemente en lo jugable

la alternativa



MOTORSTORM. El mejor juego de conducción de PS3, donde además encontrarás la misma «caña» al volante.



Podrás controlar el vehículo desde el interior del mismo.



Cada vehículo puede ser equipado con dos armas de manera simultánea.









ON-LINE. Hasta ocho jugadores simultáneos pueden competir a través de la red. Existe la posibilidad de disputar partidas libres o con clasificación. A través de estas últimas se va confeccionando un ranking donde aparecen los mejores participantes. Nuestra experiencia nos dice que no hay muchos usuarios conectados a este juego, ya que resulta difícil encontrar partidas.



« Control. Con el stick derecho controlarás el punto de mira del arma en cuestión, aunque hacerlo a la vez que conduces y disparas se torna bastante complejo.







También habrá en los circuitos zonas propicias para los saltos.

evaluación



Gráficamente es espectacular, arrojando hacia tus retinas todo tipo de efectos especiales de lo más pirotécnico. Los tiempos de carga son muy reducidos.



Al cabo de unas pocas partidas, pasada la impresión inicial, se vuelve bastante monótono y repetitivo, sobre todo si compites en solitario.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Si obviamos alguna que otra ralentización ocasional, se trata del apartado más conseguido.	Música electrónica a todo volumen y unos efectos de sonido de lo más contundentes.	El control es sencillo, pero falta un desafío de entidad suficiente como para enganchar.	Cuenta con un buen número de pruebas, circuitos y vehículos diferentes, aunque todos similares.	Si logras encontrar con quién jugar, la verdad es que el servicio para ocho usuarios no está mal.	Aprovecha el modo de mayor resolución de la consola, pero no hace uso del Sixaxis.	Otra oportunidad perdida para lograr que tiros y conducción convivan en armonía.
8,6	8,4	7,1	8,0	8,2	8,4	7,7

POR NEMESIS


La mutilación de los enemigos es una de las modestas alegrías que ofrece este juego.


¿Qué vas a hacer sin brazos, eh?. Los Mobile Suits pueden sufrir daños en diversas partes del cuerpo, independientemente de otras. Podrás seguir combatiendo con un solo brazo, pero sin los dos la cosa estará mucho más cruda.






A pistola o espada. Diseñados como samuráis mecánicos, los Gundam siempre han demostrado su gran pericia con el uso de espadas y escudos.


Lo mejor, el diseño de los mechas. Al menos en algo sí hace justicia este juego a la herencia Gundam, y es en el modelado de los más de 30 tipos de Mobile Suits que llegarás a controlar.

PS3

MOBILE SUIT GUNDAM: TARGET IN SIGHT




Mecha sí pero mecha mojada



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR **BEC**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (151 KB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99 €**
namcobandaigames.com
12+

ES DURO ser fan de *Gundam*. Pese al prestigio de esta saga fundacional del universo *Mecha* (vamos, lo que siempre se ha conocido castizamente como «Robozes» gigantes), siempre lo hemos tenido crudo para disfrutar en Europa de algún juego protagonizado por estos brutos mecánicos. Y para uno que llega, resulta que no da la talla. Ya es mala suerte...

A primera vista, y viendo estas capturas, la verdad es que esta producción de **Bandai** da el pego, pero enseguida comienza a mostrar carencias. Los mechas están bien modelados, pero el *frame rate* es bajo, y el terreno por el que se mueven se pasa de baldío. Se supone que combates en territorios asolados por la guerra, pero lo que verdaderamente ofrece es la impresión de que los grafistas de **BEC** son unos haraganes de tomo y lomo.

Tratándose de un juego que centra su potencial en los combates entre las Fuerzas de la Federación Terrestre y el Principado de Zeon, es inexplicable que no hayan incluido un modo On-line. Al menos, si eres muy fan de la saga, te queda el consuelo de poder controlar 30 modelos de *Mobile Suits*, y deleitarte destruyendo las diferentes partes de los *mechas* rivales. Claro que ellos harán lo mismo. Y combatir sin brazos es bastante duro.

la alternativa

RESISTANCE: FALL OF MAN. No tiene mechas, pero es infinitamente más divertido.



A menos de que seas un fan hardcore de los Gundam, te recomiendo que te esperes al nuevo juego de la saga que acaba de aparecer en Japón, Gundam Musou. Este es flojo, flojo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,5	7,3	6,7	7,0	5,9	5,0	6,2

El modelo de los mechas está bien conseguido, pero el frame rate es bajísimo.

La mecánica es repetitiva, y no ofrece otro atractivo que mutilar al rival.

Un juego como éste pide a gritos un modo On-line. Y, la verdad, no lo tiene.



RESISTANCE
FALL OF MAN

"Están por todas partes. No sé cuánto más podremos aguantar. Cada día que pasa son más los infectados por el virus Quimera. Rusia fue la primera en caer, en menos de un año le siguieron Francia y Alemania. Cada vez que nos enfrentamos a ellos parecen saber más sobre nosotros, ¿qué les hace ser tan inteligentes? Rezo porque haya un mañana."

El virus Quimera se desata en Resistance: Fall of Man, sólo para PLAYSTATION 3.



resistancefallofman.com

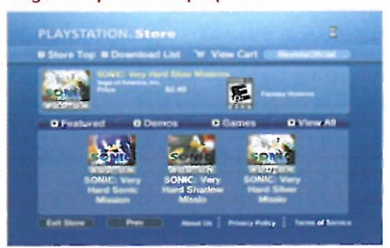




PLAYSTATION 3


Los loopings ofrecen un descanso ante tanta caída al vacío (debido al pésimo control).

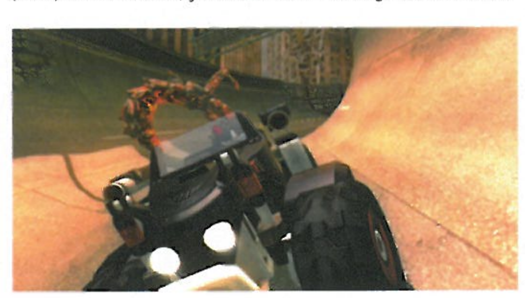
ON-LINE. En la PS Store americana ya se puede descargar un modo súper difícil (por 2,49$) para cada personaje. Sega Europa hará lo propio en breve.








Tres héroes, una misma historia. Seguirás la misma trama desde distintas perspectivas, dependiendo del personaje que la protagoniza (Sonic, Shadow o Silver) y controlarás además a algunos secundarios.




Silver. Dotado de poderes telequinéticos, este fantasmal personaje debutó el pasado año, corriendo como un poseso en el Sonic Rivals de PSP.

PS3

SONIC THE HEDGEHOG

La velocidad sin control no sirve de nada



COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES



ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SÍ (658 KB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99 €**
www.sega.es
12+

HACE UNOS meses hicimos una primera toma de contacto con la *beta* de *Sonic*, en la que remarcábamos sus fallos, con la esperanza de verlos subsanados en la versión final. La verdad es que somos unos ilusos, por no decir unos pardillos, al imaginar que el **Sonic Team** habría solventado los evidentes defectos que presenta el juego.

Sonic The Hedgehog ha llegado a Europa y sigue sufriendo los mismos problemas de cámara, y el nefasto control de *Sonic* a la hora de saltar de una plataforma a otra. Como fan del personaje desde su nacimiento en MegaDrive, he intentado por todos los medios extraer algo positivo del debut de Sonic en **PS3**, pero aún no lo he conseguido. De acuerdo, el juego es largo, permite controlar a buena parte del universo de personajes (desde el trío protagonista -Sonic, *Shadow* y *Silver*- a diversos secundarios -*Tails, Rouge, Blaze*, etc.-) y ofrece escenarios muy bonitos. El problema es que junto a ellos, conviven otros niveles que parecen sacados de un juego de Dreamcast. Se lo habríamos perdonado si al menos fuera tan divertido como los *Sonic Adventure* de DC, pero tampoco es el caso.

Hay que ser un seguidor *hardcore* del personaje para obviar estos fallos, y armarse de mucha paciencia para soportar las mil y una caídas al vacío que te esperan.



la alternativa

VIRTUA TENNIS 3. Sega es capaz de hacer grandes cosas en PS3, como lo demuestra este juego.

evaluación

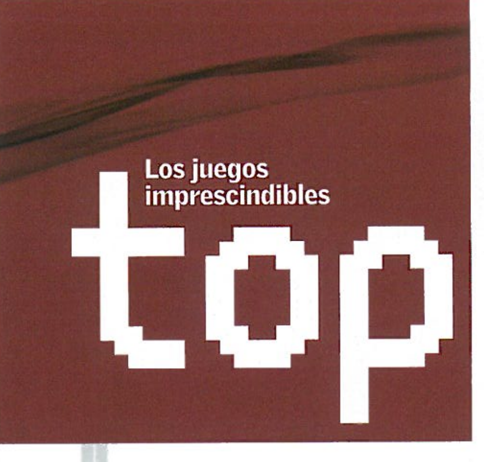
Sega ha dicho que Sonic se tomará un buen descanso antes de volver a protagonizar una aventura en solitario. Hacen bien. La leyenda Sonic es grande, pero juegos como éste la ponen en peligro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,9	8,0	6,6	8,0	7,0	6,0	6,7

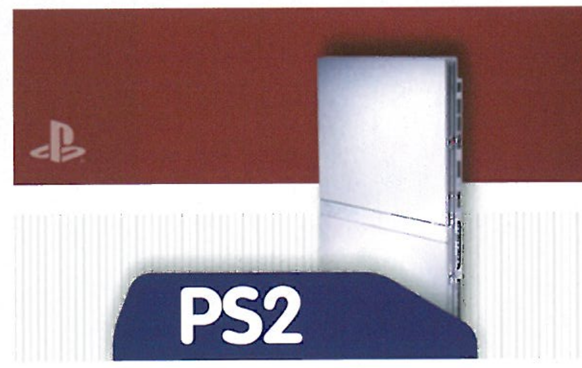
Algunos niveles son bonitos, pero otros parecen sacados de una Dreamcast.

Los cambios de cámara y los saltos al vacío acabarán con tu paciencia.

Las plomizas cargas se habrían solventado de haber utilizado el disco duro.


Los juegos imprescindibles

top




SUGERENCIAS DEL

chef

CON LA MITOLOGÍA HEMOS TOPADO



AZOTE DE DIOSES
GOD OF WAR II
(SONY C.E.)
Kratos ajusta cuentas con Zeus en uno de los juegos más impresionantes de toda la historia de PlayStation 2. Un verdadero espectáculo de dioses.



HÉROE CON FALDA
RYGAR
(TECMO)
Merece la pena peregrinar por las tiendas de segunda mano con tal de conseguir esta joya, con la que Tecmo rindió homenaje a una de sus coin-op más queridas.



100% SINTOISMO
OKAMI
(CAPCOM)
Otra mitología, en este caso la japonesa, sirve de marco a uno de los juegos más peculiares y hermosos que han aparecido en los últimos años para PS2.



1 N
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Se ha hecho de rogar, pero por fin Kratos ha vuelto. Y lo hace en un juego que explota la PS2 al 110%. Sony C.E. 59,99€. +18 años
JUGADO ☐



2
FINAL FANTASY XII
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐



3
PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Desde su lanzamiento no ha parado de levantar pasiones. Konami. 59,95€. +3 años
JUGADO ☐



4
OKAMI
EVALUACIÓN 9,3
Una aventura que tiene un equilibrio armonioso entre su innovador apartado técnico y la diversión. Capcom. 44,95€. +12 años
JUGADO ☐



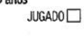
5
NEED FOR SPEED CARBONO
EVALUACIÓN 9,5
Los reyes del Tuning continúan haciendo de las suyas en PlayStation 2. EA Games. 59,95€. +12 años
JUGADO ☐



6
KINGDOM HEARTS II
EVALUACIÓN 9,4
El encanto de Square Enix se funde con los personajes de Disney en un RPG de dimensiones colosales. Square Enix. 59,95€. +12 años
JUGADO ☐



7
FIFA 07
EVALUACIÓN 9,4
El más completo de toda la franquicia, con todos los clubes, jugadores y estadios oficiales. EA Sports. 44,90 €. +3 años
JUGADO ☐



8
TEST DRIVE UNLIMITED
EVALUACIÓN 9,1
Sorprendente y muy completa es la última entrega de una saga clásica en el género de conducción. Atari. 49,99€. +3 años
JUGADO ☐



9
BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
Sorprendente y muy completa es la última entrega de una saga clásica en el género de conducción. EA Games. 49,99€. +3 años
JUGADO ☐



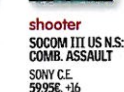

10 N
SOCOM III US N. SEALS: COMBINED ASSAULT
EVALUACIÓN 8,8
La nueva entrega SOCOM vuelve a apostar por el juego en red como su principal atractivo. Sony CE. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐

EL MEJOR DE...












aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
GOD OF WAR II	NEED FOR SPEED CARBONO	TEKKEN 5	FINAL FANTASY XII	SOCOM III US N.S: COMB. ASSAULT	PES 6	SINGSTAR POP HITS
SONY C.E. 59,95€. +18	EA GAMES 59,95€. +12	SONY C.E./NAMCO 19,95€. +12	SQUARE ENIX 59,95€. +16	SONY C.E. 59,95€. +16	KONAMI 59,95€. +3	SONY C.E. 59,99/29,99€. +3

NUESTROS FAVORITOS









FINAL FANTASY XII	GOD OF WAR II	SMT: DEVIL SUMMONER: R.K.V.S.T.S.A.	GOD OF WAR II	SINGSTAR POP HITS	GOD OF WAR II	FINAL FANTASY XII	EVERYBODY'S TENNIS
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lúcar

los más vendidos

1. **FINAL FANTASY XII** (SQUARE ENIX)
2. **WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007** (THQ)
3. **PES 6** (KONAMI)
4. **TEKKEN 5** (PLATINUM-NAMCO)
5. **GOD OF WAR** (PLATINUM-SONY C.E.)
6. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR-TAKE 2)
7. **GRAN TURISMO 4** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **THE WARRIORS** (ROCKSTAR-TAKE 2)
9. **RESIDENT EVIL 4** (PLATINUM-CAPCOM)
10. **PIRATAS DEL CARIBE...** (PLATINUM-ATARI)

GAME
DEL 1 AL 31 DE MARZO



A QUÉ JUEGA... JUAN Y MEDIO:



MOTORSTORM

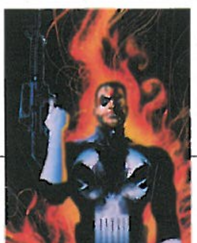
El popular presentador de TV acaba de comprarse una PlayStation 3 y sabemos de muy buena tinta que no hace otra cosa que jugar con el trepidante arcade de conducción de Sony. Bueno, con MotorStorm y con Blazing Angels: Squadrons Of...

LAS TRES ADAPTACIONES DE COMIC FAVORITAS DE JOHN TONES...





SPIDER-MAN 2. Este GTA arácnido es una de las mejores aventuras superheroicas que se han visto en cualquier consola. ACTIVISION. 14,95€. +12 años



THE PUNISHER. Tan brutal y grotesco como el propio antihéroe de la Marvel, una aventura para estómagos curtidos y fanáticos de la venganza. THQ. 59,95€. +18 años

THE I. HULK: ULTIMATE DESTRUCTION. Toda la brutalidad de Hulk resumida en un juego que apuesta por el desguace total. VIVENDI. 19,95€. +12 años





SUGERENCIAS DEL

chef

DELIRIO MULTI-JUGADOR PARA PS3



40 A TIRO LIMPIO
RESISTANCE: FALL OF MAN
(SONY C.E.)
Los duelos multijugador (hasta 40 usuarios simultáneamente) son uno de los grandes atractivos del genial shooter de Insomniac.



5 VS 5
NBA 2K7
(2K GAMES)
El bautismo de NBA 2K en PS3 permite algo con lo que los fans del básquet llevábamos soñando años: 5 usuarios contra 5, cada uno controlando a un jugador.



¡TRAGAD BARRO!
MotorStorm
(SONY C.E.)
Quienes han probado el modo multijugador de MotorStorm aseguran que no han experimentado nada más divertido.



1 RESISTANCE: FALL OF MAN
EVALUACIÓN 9,3
Un shooter de acción con un argumento de historia-ficción para cautivar seguidores.
Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐



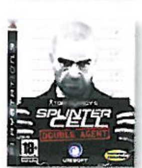

2 VIRTUA FIGHTER 5
EVALUACIÓN 9,3
Desde su aparición en recreativa la evolución de la saga ha sido constante.
Sega. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




3 MOTORSTORM
EVALUACIÓN 9,1
Todo un espectáculo de gráficos soberbios, carreras vertiginosas y vehículos a prueba de barro. Sony C.E. 59,99€. +12 años JUGADO ☐




4 VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,0
Jugabilidad sin paliativos emulando a Nadal, Federer y los mejores tenistas del mundo. Sega. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



5 TC'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
EVALUACIÓN 8,5
Sam Fisher debuta en PS3 con su habitual despliegue de infiltración y detallismo gráfico. UbiSoft. 69,99€. +18 años JUGADO ☐




6 F1 CHAMPIONSHIP EDITION
EVALUACIÓN 8,8
Enésima encarnación de la franquicia de Sony, con pilotos y bólidos de la temporada 2006. Sony C.E. 59,99€. +3 años JUGADO ☐



7 NBA 2K7
EVALUACIÓN 9,1
2K Games se supera con uno de los mejores simuladores de básquet jamás vistos en consola. 2K Games. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



8 RIDGE RACER 7
EVALUACIÓN 8,5
No podía ser de otra forma: un Ridge Racer acompaña al lanzamiento de una nueva PlayStation. Para amantes de la conducción arcade. Namco. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



9 NBA STREET HOMECOURT
EVALUACIÓN 8,8
El baloncesto callejero se convierte en un espectáculo, con mates imposibles y grandes dosis de chulería. EA Sports Big. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




10 FIGHT NIGHT ROUND 3
EVALUACIÓN 8,6
Electronic Arts nos tiene acostumbrados al mejor boxeo, y tampoco falla con la tercera entrega de la serie. EA Sports. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...


aventura acción
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
UBISOFT
69,95€. +18


conducción
MOTORSTORM
SONY C.E.
59,99€. +12


lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€. +16


RPG
ENCHANTED ARMS
UBISOFT
69,95€. +12


shooter
RESISTANCE: FALL OF MAN
SONY C.E.
59,99€. +18


deportes
VIRTUA TENNIS 3
SEGA
69,95€. +3


on-line
RIDGE RACER 7
SONY C.E.-NAMCO
59,99€. +3

NUESTROS FAVORITOS


RIDGE RACER 7
The Elf


FIGHT NIGHT ROUND 3
Nemesis


VIRTUA TENNIS 3
R. Dreamer

NBA STREET HOMECOURT
Doc


BLAZING ANGELS
De Lúcar


MOTORSTORM
John Tones


VIRTUA FIGHTER 5
Last Monkey

VIRTUA TENNIS 3
Anna

los más vendidos

1. RESISTANCE: FALL OF MAN (SONY C.E.)
2. MOTORSTORM (SONY C.E.)
3. VIRTUA TENNIS 3 (SEGA)
4. FORMULA ONE: CAMPIONSHIP EDITION (SONY C.E.)
5. CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
6. VIRTUA FIGHTER 5 (SEGA)
7. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
8. SONIC THE HEDGEHOG (SEGA)
9. GENJI: DAYS OF BLADE (SONY C.E.)
10. RIDGE RACER 7 (SONY C.E.-NAMCO)



DEL 1 AL 31 DE MARZO





EL MÁS ESPERADO DE PS STORE

LITTLEBIGPLANET

Exploración, plataformas y la colaboración activa entre varios jugadores son los ingredientes de este sorprendente título, dotado de una estética rompedora. Para descargarte la demo de Playstation Network habrá que esperar a otoño. Y el juego final no llegará hasta 2008.



LOS TRES JUEGOS DE PS3 QUE ANSIA R. DREAMER...



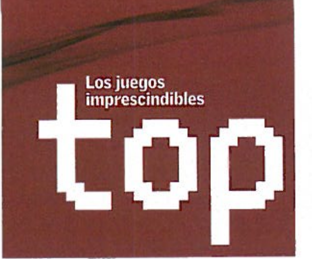
RESIDENT EVIL 5. Después de vivir todos y cada uno de los capítulos de la saga, estoy deseando entrar en el universo de Resident Evil en alta definición. CAPCOM



DEVIL MAY CRY 4. El original me fascinó, la segunda entrega fue una decepción, la tercera la esperanza; espero que la cuarta sea el súmmum. CAPCOM



UNCHANTED DRAKE'S FORTUNE. Siempre he sentido simpatía por los juegos de Naughty Dog y esta aventura me da muy buena espina. SONY C.E.





PSP



SUGERENCIAS DEL
chef

REMAKES CLÁSICOS BY SEGA



LA DIVERSIÓN
OUTRUN 2006: COAST 2 COAST
(SEGA)
Esta impresionante adaptación de la coin-op original sigue siendo uno de los arcades de conducción más adictivos para PSP.



LA VELOCIDAD
AFTER BURNER: BLACK FALCON
(SEGA)
Toda la mecánica, el vértigo y la diversión de la recreativa de 1987, pero sustituyendo el scaling por polígonos y texturas.



EL DESMADRE
CRAZY TAXI: FARE WARS
(SEGA)
Conduce a tus clientes hacia su destino, pasándote por el forro lo que te enseñaron en la autoescuela.



1
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



2
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,3
La revelación deportiva de 2007 para PSP. Sega va a conseguir que te acabe gustando el tenis. Sega. 49,95€. +3 años JUGADO ☐





3
TEKKEN DARK RESURRECTION
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Namco Bandai. 49,95€. +16 años JUGADO ☐





4
PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Muchos juegos han pasado por tu PSP y sólo uno sigue acompañándote a todas partes. Konami. 49,95€. +3 años JUGADO ☐





5
GTA VICE CITY STORIES
EVALUACIÓN 9,0
La gallina de los huevos de oro de RockStar sigue aguantando en la lista como un recién llegado. Rockstar. 54,99€. +18 años JUGADO ☐

6
BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
El juego más bestia de coches que te puedas imaginar. Arriesga y ganarás; arrúgate y besarás el asfalto. EA Games. 49,95€. +3 años JUGADO ☐

7
FIFA 07
EVALUACIÓN 9,1
Divertido, con las mejores ligas del mundo y el control más preciso de su dilatada carrera como franquicia. EA Sports. 49,95€. +3 años JUGADO ☐



8
THE WARRIORS
EVALUACIÓN 9,0
El beat'em-up basado en la película de culto de los 70 se «sale» en su versión para PSP. ¡Viva la banda! Rockstar. 39,99€. +18 años JUGADO ☐



9
KILLZONE LIBERATION
EVALUACIÓN 9,0
Una pequeña maravilla isométrica capaz de sacar de quicio al más habilidoso de los jugones. Apunta, dispara y escóndete. Sony C.E. 49,99€. +16 años JUGADO ☐



10
POP: RIVAL SWORDS
EVALUACIÓN 8,9
Versión de Las Dos Coronas para PSP que nos propone plataformas y aventura a partes iguales. UbiSoft. 49,95€. +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **PES 6** (KONAMI)
2. **MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN** (SEGA)
3. **WWE SMACK DOWN! VS. RAW 2007** (THQ)
4. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
5. **MTX: MOTOTRAX** (ACTIVISION)
6. **NFS: CARBONO** (EA GAMES)
7. **GHOST RIDER** (2K GAMES)
8. **CRASH TAG TEAM RACING** (VIVENDI GAMES)
9. **CAPCOM CLASSICS RELOADED** (CAPCOM)
10. **METAL SLUG ANTHOLOGY** (VIRGIN PLAY)



DEL 1 AL 31 DE MARZO

EL MEJOR DE...


aventura acción — MGS: PORTABLE OPS. KONAMI. 49,95€. +16


conducción — BURNOUT DOMINATOR. EA GAMES. 49,95€. +3


lucha — TEKKEN 5: DARK RESURRECTION. NAMCO BANDAI. 49,95€. +16


RPG — VALKYRIE PROFILE: LENNETH. SQUARE ENIX. 39,95€. +12


shooter — MEDAL OF HONOR HEROES. EA GAMES. 49,95€. +16


deportes — PES 6. KONAMI. 49,95€. +3


puzzle — LUMINES II. BVG. 34,90€. +12

NUESTROS FAVORITOS



VALKYRIE PROFILE: LENNETH — The Elf



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS — Nemesis



PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS — R. Dreamer


SID MEIER'S PIRATES! — Doc



BURNOUT DOMINATOR — Anna



BURNOUT DOMINATOR — John Tones

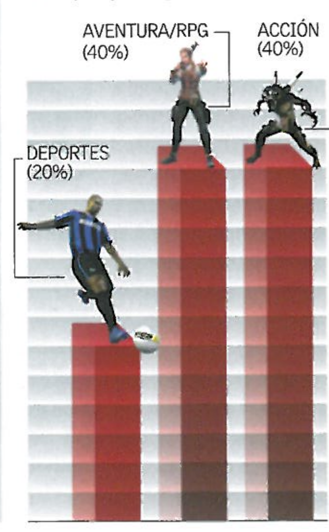

VALKYRIE PROFILE: LENNETH — Last Monkey



ASPHALT 2 URBAN GT — De Lúcar

LA ESTADÍSTICA
NUESTROS GÉNEROS FAVORITOS ...

El género deportivo pierde terreno entre una redacción dividida entre los fans de la acción pura y los seguidores de los RPG.



SI CURRO ELIGIERA TRES JUEGOS DE PSP...





THE WARRIORS Tenía ganas de probar un juego de lucha y me encantó su violencia. ROCKSTAR. 49,95€. +3 años

VIRTUA TENNIS 3 Porque me lo paso como un enano, sobre todo cuando reparto estopa vía Wi-Fi. SEGA. 39,95€. +3 años



FIFA 07 Siempre he jugado a FIFA, para mí es la mejor franquicia de fútbol. EA SPORTS. 39,95€. +3 años

PS2 PSP

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

EL AYER Y EL HOY SE DAN LA MANO

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Esta revisión del clásico es el perfecto aperitivo hasta que podamos disfrutar de una entrega totalmente nueva en PS3.



Muchas cosas importantes ocurrieron durante el año 1996. La selección alemana de fútbol ganó la Eurocopa de Inglaterra, José María Aznar se alzó como presidente del gobierno, nace la oveja Dolly, los príncipes de Gales se divorcian y los Juegos Olímpicos se celebran en Atlanta. Por aquel entonces las tres dimensiones, un concepto que hoy nos es tan cercano como los videojuegos mismos, estaban en pañales; y la mayoría de los escasos videojuegos que se habían atrevido a adentrarse en ellas habían acabado en fracaso, con algunas excepciones...

Y entonces llegó ella...

Lara vino sin hacer mucho ruido al catálogo de **PlayStation**, pues en aquella época ni el título del juego ni su mismo nombre decían nada a la mayoría de los jugadores. Durante el mes de Noviembre de ese año el videojuego vio la luz y tanto crítica como público quedaron sorprendidos por su revolucionario concepto. Se trataba de un título que mezclaba las plataformas en 3D (de una forma nunca antes vista) con la exploración de gigantescos escenarios (templos perdidos, junglas inhóspitas, cavernas oscuras...) y la acción (por algo la protagonista llevaba un buen par de pistolas). Muchos usuarios, entre los que me encuentro, consideramos al primer *Tomb Raider* como uno de los precursores de una nueva generación y de una nueva forma de jugar, en la que los géneros tradicionales se difuminaban.

La versatilidad de Lara hacía que corriera, saltara, se colgara de salientes, usara diferentes armas contra los enemigos, resolviera rompecabezas de lo más retorcido y, lo más importante, diera buena muestra de ese carácter que la convirtió en

COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE** | DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.tombraider.com/



Parece que los antiguos egipcios también momificaban a sus mascotas...





Mente y cuerpo. Las enrevesadas plataformas y los complicados puzzles son los dos mayores enemigos de la protagonista en el juego.



Bendita humedad. Lara sumergiéndose en el líquido elemento y más tarde emergiendo de él con el agua resbalándole por su escultural cuerpo es una de las imágenes más recordadas...



VERSIÓN PSP.
La conversión para la consola portátil de Sony, por lo que hemos podido ver, va viento en popa. Como ocurrió con Legend, será una adaptación muy fiel de lo que podrás jugar en PS2, con todos sus niveles intactos.

un icono internacional. Segura de sí misma, decidida y arriesgada, nunca se dejaba intimidar.

Una nueva época

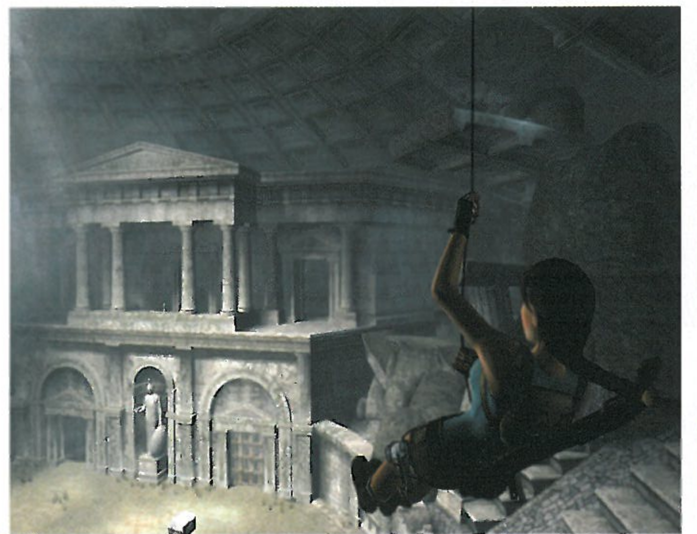
El pasado año, y bajo la tutela de un nuevo grupo de programación, Lara recordó su época dorada con *Tomb Raider Legend*, un nuevo juego que recogía lo mejor de su legado y actualizaba su apartado técnico, a la vez que añadía una gran cantidad de elementos. Esta inédita apariencia, las nuevas posibilidades de la protagonista y su forma de relacionarse con el entorno, mucho más fluida y natural, han sido transportadas al juego que nos ocupa. *Tomb Raider Anniversary* cuenta la misma historia que el juego que vio la luz hace diez años. Lara, arqueóloga de prestigio internacional, es reclutada por Jacqueline Natla, dueña de una corporación que lleva su nombre, para recuperar las tres partes de un misterioso artefacto atlante conocido como *Scion*. Para ello, viajará a tres partes del globo. Empezará su andadura en las montañas de Perú, para más tarde visitar un monasterio en Grecia y un cañón cerca del Valle de los Reyes en Egipto. Los últimos niveles tienen lugar en

Revive las experiencias de cuando conociste a la señorita Croft

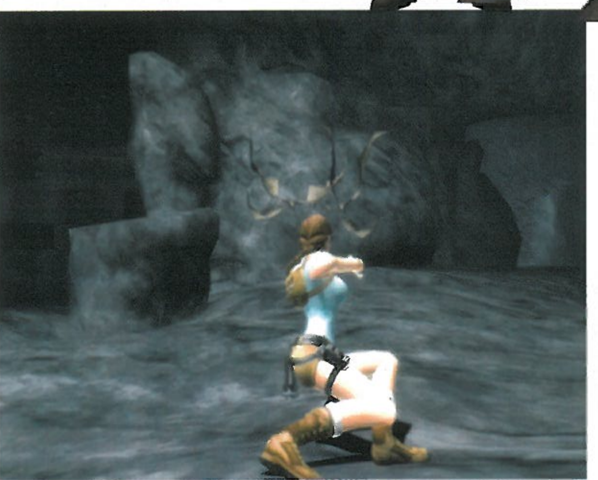


Cómo hemos cambiado.

A la derecha, Larson, uno de los enemigos del juego, tal y como aparecía en el Tomb Raider original. A la izquierda, su apariencia en la entrega Aniversario. En diez años la cosa ha mejorado bastante, ¿verdad? Ojala todos envejeciéramos así...



» El Garfio. Este curioso artilugio se incorporó al catálogo de Lara en la entrega anterior y le permite colgarse y balancearse, además de interactuar con objetos del escenario.





Murciélagos. Son los primeros enemigos a los que se enfrentaba Lara en el Tomb Raider original cuando llegaba a las ruinas de una antigua civilización en Perú.



la propia Atlántida. A medida que avance la aventura la protagonista irá descubriendo las verdaderas intenciones de la corporación *Natla* y la personalidad de su propietaria.

Salta, corre, nada...

Habiendo jugado a fondo a las tres primeras partes del juego (los niveles situados en la Atlántida se los reserva **Eidos** para la *beta* de *review* del juego), podemos decir que, si bien este nuevo juego no sorprenderá tanto como el anterior *Legend*, sí que supone un nuevo hito en la historia de la saga. Y es que a veces recordar el pasado, siempre que se haga con respeto, es la mejor forma de avanzar hacia el futuro. Los escenarios, claro está, son más grandes y detallados que antes, y las posibilidades de Lara (los nuevos artilugios que puede emplear, como el garfio magnético que debutó en la anterior entrega) hacen que su exploración sea más divertida. Los *puzzles* son similares, aunque bastante mejor diseñados y con una resolución mucho más natural.

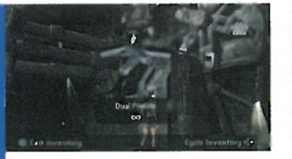
Lo mismo ocurre con los enfrentamientos contra los enemigos (animales en su mayoría: Velocirraptores, el recordado *T-Rex*, gorilas, cocodrilos...), pero donde las cosas siguen igual, afortunadamente, es en el enrevesado diseño de la evolución de sus fases, que alcanza su máximo apogeo en el nivel conocido como «La Locura de San Francis», que se desarrolla en el interior del monasterio griego del mismo nombre. Seguro que los *fans* de la saga lo recuerdan con cariño...

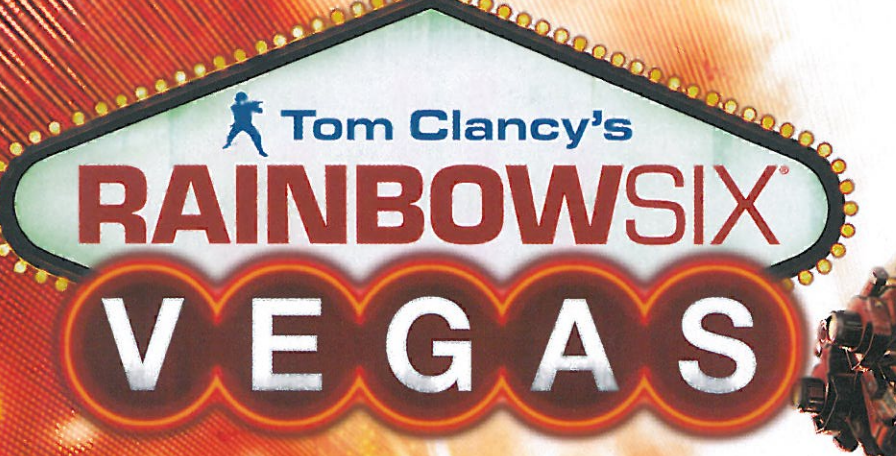
claves

1 Lara Croft podra entrar en un modo especial llamado Adrenalina, donde sus capacidades aumentarán.



2 El inventario es el mismo que se utilizó en el anterior Tomb Radier Legend: con sus «medpacks», sus prismáticos, su catálogo de armas... todo distribuido en una rueda giratoria muy intuitiva.









Descárgatelo entrando en **emocion> juegos> novedades**

o envía el código **RAINBOW al 404**

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.



¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!











VERSIÓN BETA

PIRATAS DEL CARIBE
EN EL FIN DEL MUNDO



VIVE, DIRIGE Y DESCUBRE EL DESENLACE FINAL JUGÁNDOLO

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

Poder ser protagonista de la última entrega de PDC es todo un regalo. Además, algunas escenas parecen sacadas del filme.

A LA VENTA 22 DE MAYO

Miedosos y temerosos de que descubramos lo que sucede *En El Fin Del Mundo*, y os lo contemos, antes de verlo en la gran pantalla, **Atari** (bajo la presión de **Disney**) sólo nos dejó jugar con la primera fase de la tercera entrega del genial Capitán Jack Sparrow. Y, aunque lo cierto es que la versión *beta* de *next gen* a la que pudimos acceder presentaba ciertas ralentizaciones (y nos aseguraron que sería solventado), gráficamente apunta buenas maneras. Personajes rotundos, de dimensiones bien proporcionadas, y reales, con respecto al entorno (similar a lo que se puede ver en una producción cinematográfica), y un uso inteligente de luces y sombras que el mismísimo Dariusz Wolski (director de fotografía de *Piratas Del Caribe*) hubiera querido para sus composiciones en esta última entrega.

Más allá del filme

La historia continúa donde terminó *El Cofre Del Hombre Muerto*, por lo que el jugador revivirá de principio a fin cada uno de los acontecimientos del largo (incluso otros inéditos). Podrá controlar tanto a Jack como a Will y hacer frente a hordas de enemigos utilizando espada y pistola. Hasta aquí todo igual para las tres versiones (**PS3**, **PS2** y **PSP**). Las diferencias radican en el apartado gráfico, el planteamiento y el desarrollo de la aventura. Así, mientras que para la portátil y la máquina de 128 *bits* de **Sony** se han utilizado las mismas herramientas de trabajo (ya sea el motor como la mecánica típica de avanzar y luchar, con sencillos *puzzles* que resolver), para la de **PS3** se ha partido de cero creando una aventura bastante más elaborada técnicamente y con una jugabilidad similar a la que se disfruta en títulos como *Prince Of Persia*.

Ayudar a Jack a escapar de la prisión es lo único que nos dejaron hacer, y con tan poco ya pudimos apreciar que los programadores no se han aprovechado de la licencia, sino que la han exprimido. A la espera de que llegue el 22 de mayo, os mostramos algunas imágenes que desvelan ciertas situaciones que nos deparará ***En El Fin Del Mundo***.

COMPAÑÍA **DISNEY INT. STUDIOS** | PROGRAMADOR **EUROCOM** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.es.atari.com



Como en la película, harás frente a los crustáceos corsarios de El Holandés Errante.



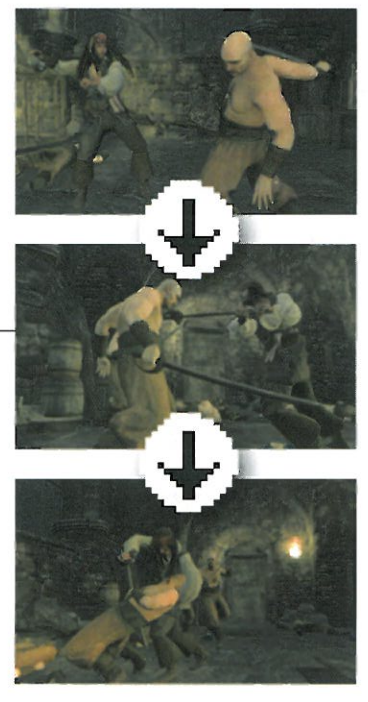


» La película. A finales de mayo podremos ver en la gran pantalla cómo Will Turner y el Capitán Barbossa liberan a Sparrow de las garras de Davy Jones, poniéndose así rumbo hacia el exótico Oriente Antiguo.



En PSP y PS2.

Sus desarrollos se diferencian al de PS3 en que son más de avanzar y matar enemigos. Así, en ciertos combates tendrás que pulsar en el momento justo los botones que te indiquen en pantalla para realizar efectivos combos.



JACK EL BÁRBARO. En los combates cuerpo a cuerpo podrás realizar combos como éste. Y, según avances en la aventura, aprenderás a hacerlos más espectaculares.



Deberás conseguir que la reputación de Jack como pirata aumente, causando miedo y admiración.



claves

1 Esta vez, además del Capitán Jack Sparrow podrás controlar a Will Turner. Cada uno tiene diferentes cualidades.

2 A lo largo de la aventura Jack llevará dos armas, pistola y espada. El jugador podrá usarlas según le convenga y, aunque el arma de fuego es más rápida, con la espada podrá ejecutar combos.

VERSIÓN BETA

VALKYRIE PROFILE LENNETH



LA ODISEA MITOLÓGICA POR FIN LLEGA A EUROPA

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

El sueño añorado por muchos fans está muy cerca. Un clásico que renace majestuoso en la portátil de Sony.



Poco podíamos esperar que, fruto de la inestimable colaboración (sobre todo para los *fans* de los *RPG*) entre **Square Enix** Europa y **Proein**, uno de los títulos que llegarían a nuestro país fuera este *remake*.

La historia de este juego arranca en las navidades de 1999, cuando fue puesto a la venta en Japón. No llegó a arrasar como otros lanzamientos de la compañía, pero de inmediato se convirtió en un juego de culto debido a la originalidad de todos sus elementos. La historia estaba basada en la mitología nórdica y protagonizada por Odín y sus valquirias, soldados femeninos mitológicos con la misión de reclutar las almas de los guerreros caídos en combate para llevarlos al *Valhalla*. El desarrollo fuera de los combates parecía más el de un juego de plataformas, pudiéndose mover la protagonista sólo hacia izquierda y derecha sobre bellísimos escenarios en 2D, donde los saltos y las plataformas tenían un papel fundamental. Los combates también eran revolucionarios, con una mezcla de turnos y acción en los que cada uno de los cuatro integrantes del equipo era asignado a un botón del mando, produciendo así devastadores *combos* que debían ser medidos al milímetro para lograr los mejores resultados.

Un apartado gráfico de infarto y el buen hacer en la BSO de Motoi Sakuraba hicieron el resto. Unos meses después, el juego apareció en las tiendas de Estados Unidos, en una cantidad muy limitada y sustentado por unos CD extremadamente frágiles, lo que ha hecho que esta edición alcance precios astronómicos en el mercado de segunda mano.

El año pasado **Square Enix** decidió convertirlo a **PSP** y, cuando ya creíamos que nos íbamos a quedar de nuevo sin él, la compañía lo anuncia para el mercado europeo junto con su secuela para **PS2**, *Silmeria*. Las mejoras añadidas a esta versión son el formato de pantalla 16:9 «real», sin bordes, y una serie de bellas secuencias CG no presentes en el original. Pero, por encima de conversiones y retrasos, esta obra maestra de los creadores de *Star Ocean* y *Radiata Stories* (por favor, ¡que alguien traiga este último a Europa!) sigue siendo uno de los *RPG* más complejos, profundos y cautivadores de la historia de los videojuegos.

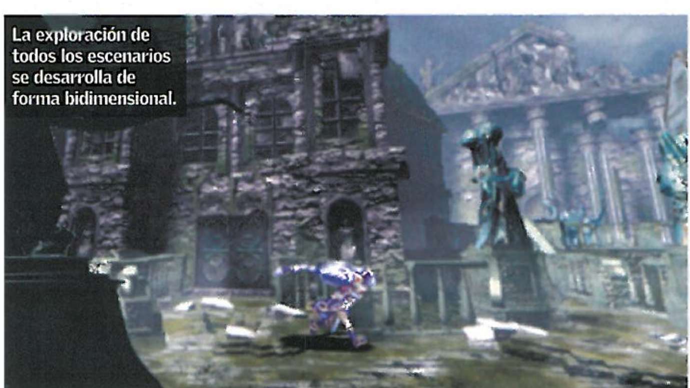
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX** | PROGRAMADOR **TRI-ACE** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **RPG DE ACCIÓN** | JUGADORES 1 | na.square-enix.com/valkyrieprofile/







LA OTRA VALQUIRIA. El mejor augurio posible se ha hecho realidad. Tras la publicación de este Lenneth, Square Enix Europa ha anunciado que pondrá a la venta a finales de verano, en el Viejo Continente, la entrega para PS2 de Silmeria (con subtítulos en castellano), aparecida el año pasado en EE.UU. y Japón. La historia se desarrolla cientos de años antes de los sucesos vistos en PSP y tiene como protagonista a Alicia, una joven princesa dentro de la cual vive el espíritu de una valquiria.



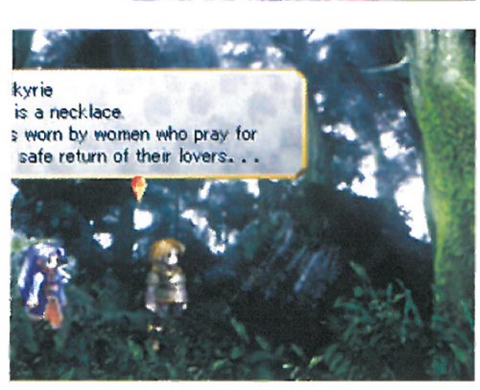
La exploración de todos los escenarios se desarrolla de forma bidimensional.

La belleza de los fondos prerrenderizados ha sido adaptada a la pantalla de PSP.











El desarrollo de las batallas es dinámico y muy estratégico.

claves



1 A la versión para PSP se le han añadido nuevas secuencias de vídeo CG que ilustran de maravilla la acción.



2 Los puzzles también tienen su lugar en el juego, en forma de plataformas inaccesibles que superar mediante el uso del «Photon System», un sistema de «escalada» de lo más original.



VERSIÓN BETA



« **Técnica.** El motor gráfico que se ha empleado es similar al utilizado en anteriores producciones de la desarrolladora italiana.

Lluvia. Los diferentes fenómenos meteorológicos han sido representados con gran realismo en el juego. La lluvia, por ejemplo, dificultará tu visión.





Los choques y las caídas de la motocicleta serán bastante comunes, sobre todo al comienzo de tu andadura con el juego.



SUPERBIKES 07

LOS CHICOS DE MILESTONE SIGUEN DEMOSTRANDO SU PASIÓN POR LA VELOCIDAD

PSP PS2

COMPAÑÍA **BLACK BEAN**
DESARROLLADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
JUGADORES



http://www.milestone.it/eng/SBK07

El año pasado estos programadores afincados en Milán ya proporcionaron al catálogo de **PS2** y a todos los aficionados a la velocidad sobre dos ruedas un título llamado *Superbikes Riding Challenge*, que proponía carreras sobre estos espectaculares «cacharros» en circuitos que ya se emplearon en su anterior producción, *Evolution GT* (un original simulador de conducción). Ahora han decidido volver a sus orígenes (de hecho, realizaron durante algunos años la saga *Superbikes* para **Electronic Arts**) y producir el simulador oficial de esta disciplina deportiva, que en nuestro país aún es considerada como la «hermana pequeña» de *Moto GP*, pero que cada vez cuenta con más adeptos gracias en parte a la presencia de pilotos españoles como Fonsi Nieto. Por cierto, el ex de la Pataky será la imagen de la carátula cuando el juego salga a la venta en nuestro país en las versiones **PS2** y **PSP**.

Así pues, el que decida hacerse con este título se encontrará con un simulador serio y riguroso, que hace uso de todas las licencias del Campeonato del Mundo de *Superbikes*: todos los circuitos repartidos por el mundo (incluyendo el español de Valencia), las cinco escuderías que compiten (*Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki* y *Yamaha*) y los pilotos reales, entre los que destaca el vigente campeón Troy Bayliss. Los modos de juego permitirán disputar el Campeonato con todas sus fases, un Gran Premio por separado, una carrera rápida o participar en uno de los desafíos propuestos por los programadores. A pesar de que se pueden activar desde el menú del juego un gran número de ayudas para la conducción, el control de las máquinas es bastante exigente. Olvídate de surcar los circuitos sin pisar el freno, pues cada una de las curvas ha de ser negociada con precaución, como en la vida misma. El mes que viene, el veredicto final.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Un simulador serio y riguroso destinado casi exclusivamente a los fans de este deporte.



claves

1 Las opciones multijugador de SuperBikes 07 se limitan a un modo de pantalla partida para dos participantes.



2 Las alegres «chicas de la sombrilla» que pueblan los alrededores de los circuitos del campeonato son una de las figuras más reconocibles de esta disciplina deportiva. Bastante majas ellas...





NOVEDADES

DESDE 1€*













TRAENOS LOS JUEGOS CON LOS QUE YA NO JUEGAS Y PODRÁS DISFRUTAR DE ESTAS NOVEDADES POR SÓLO 1€

PROMOCIONES EXCLUSIVAS

PS3 + RESINTANCE FALL OF MAN + BLU-RAY ULTRAVIOLETA + MANDO A DISTANCIA

AHORRA 25€



689,95 €

PS3 + VIRTUA FIGHTER 5

AHORRA 30€



639,95 €

TORRE PARA JUEGOS



8,90 €

CABLE DE VIDEO POR COMPONENTES



9,95 €

CABLE CARGADOR PARA EL MANDO



9,95 €

CABLE DE ALTA VELOCIDAD HDMI



14,95 €

PROXIMA APERTURA

MURCIA Cartagena

C.C. CARTAGENA
ESPACIO MEDITERRANEO
POL. IND.CABEZO - BAEZA
CARTAGENA

Fecha estimada de apertura 22/05/07



ANDALUCÍA		
Alcala de Guadaira	C.C. Los Alcores	955 613 149
Almería	Av. de La Estación, 14	950 255 598
Almería	C.C. Mediterráneo	950 142 927
Antequera	C.C. La Verónica	952 846 712
El Ejido	C.C. El Copo	950 480 230
Roquetas	C.C. Gran Plaza	950 320 800
Jerez de la Frontera	C.C. Carrefour Jerez	956 140 442
La Línea	C.C. Gran Sur	956 176 817
San Fernando	C.C. Bahía Sur	956 592 528
Córdoba	C.C. Zoco	957 468 076
Córdoba	C.C. La Sierra	957 273 331
Córdoba	C.C. Córdoba Arcángel	957 752 513
Granada	C/ Recogidas, 39	958 266 954
Motril	C/ Nueva, 44.	958 600 434
Huelva	C/ Tres de Agosto, 4	959 253 630
Jaén	Pasaje Maza, 7	953 258 210
Jaén	C.C. La Loma	953 273 280
Málaga	C.C. Larios	952 [illegible]
Málaga	C.C. La Rosaleda	952 613 747
Málaga	C/ Almansa, 14	952 615 292
Málaga	C.C. Plaza Mayor	952 172 596
Málaga	C.C. Vialia	952 342 423
Málaga	C.C. Alameda	952 357 219
Málaga	C.C. Carrefour Los Patios	952 067 783
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein, 2	952 463 800
Fuengirola	C.C. Miramar	952 663 838
Marbella	C.C. La Cañada	952 858 072
Torremolinos	C.C. Costa Sol Centro	952 409 364
Vélez-Málaga	C.C. El Ingenio	952 541 178
Sevilla	C.C. Los Arcos	954 255 198
Sevilla	C.C. Plaza de Armas	954 915 604
A. de Guadaira	C.C. Los Alcores	955 613 149
C. de la Cuesta	C.C. Aire Sur	954 165 449
Camas	C.C. Carrefour Camas	954 396 705
Mairena del Aljarafe	C.C. Metromar	954 396705
ARAGÓN		
Zaragoza	C/ Cádiz, 14	976 218 271
Zaragoza	C.C. Augusta	976 312 988
Zaragoza	C.C. Gran Casa	976 526 631
Zaragoza	C.C. Alcampo Los Enlaces	976 532 119
ASTURIAS		
El Entrego	C.C. Alcampo Valle Nalón	985 661 600
Gijón	C.C. Los Fresnos	985 151 242
Oviedo	C.C. Los Prados	985 119 994
Oviedo	C.C. Parque Principado	985 260 717
Trasona	C.C. Parqueastur	985 514 210
BALEARES		
P. de Mallorca	C.C. Carrefour Palma II	971 494 476
P. de Mallorca	C.C. Porto Pi Centro	971 405 573
Ibiza	C/ Vía Púnica, 5	971 399 101
CANARIAS		
Las Palmas	C.C. La Ballena	928 410 108
Las Palmas	Pº de Chil, 309	928 266 359
Las Palmas	C.C. 7 Palmas	928 420 028
Las Palmas	C.C. El Muelle	928 223 742
Fuerteventura	C.C. Atlántico	928 547 690
Puerto del Rosario	C.C. Carrefour Las Rotondas	928 344 802
Lanzarote-Arrecife	C/ Cl. Vale de la Torre, 3	928 817 701
Vecindario	C.C. Atlántico	928 756 546
La Orotava	C.C. La Villa 2	922 326 248
Sta. C. de Tenerife	C.C. Meridiano	922 224 528
CANTABRIA		
Maliaño	C.C. Valle Real	942 252 258
Santander	C.C. Peñacastillo	942 355 740
CASTILLA LA MANCHA		
Albacete	C.C. Albacenter	967 213 922
Albacete	C.C. Imaginalia	967 249 141
Ciudad Real	C.C. El Parque-Eroski	926 227 354
Cuenca	C.C. El Mirador	969 225 031
Talavera	C.C. Azul	925 819 269
Toledo	C.C. Luz del Tajo	925 233 086
Toledo	C.C. Zoco Europa	925 285 035
CASTILLA LEÓN		
Ávila	C.C. El Bulevar	920 219 108
Burgos	C.C. Camino de la Plata	947 222 717
Burgos	C.C. El Mirador	947 222 422
Golmavo	C.C. Camareta	975 245 026
León	Av. Rep. Argentina, 25	987 219 084
León	C.C Espacio León	987 274 516
Palencia	C.C. Las Huertas	979 730 464
Salamanca	C/ Toro, 84	923 261 681
Salamanca	C.C.Tormes	923 130 975
Segovia	C.C. Luz Castilla	921 448 195
Valladolid	C.C. Vallsur	983 222 994
Valladolid	C.C. Avenida	983 221 828
CATALUÑA		
Barcelona	C.C. Maremagnum	932 258 568
Barcelona	C.C. Barcelona-Glories	934 860 064
Barcelona	C.C. La Maquinista	933 608 174
Barcelona	C/ Pau Claris, 97	934 126 310
Barcelona	C/ Portaferrissa, 30	933 023 619
Barcelona	C/ Sants, 17	932 966 923
Barcelona	C.C. Diagonal Mar	933 560 880
Badalona	C.C. Montigalá	934 656 876
B. del Vallés	C.C. Baricentro	937 192 097
Cornellá de LLobregat	C.C. LLobregat Centre	934 801 628
Gavà	C.C. Barnasud	936 334 408
Hospitalet	C.C. La Farga	932 601 883
Hospitalet	C.C. Gran Vía 2	932 590 229
Sant Cugat	C.C. Sant Cugat	936 746 571
Girona	C/ Emili Grahit, 67	972 224 729
Figueres	C/ Morería, 10	972 675 256
Salt	C.C. Espai Gironés	972 439 026
S. Adrià de Besòs	C.C. Alcampo Sant Adrià	934 639 917
S. Boi de Llobregat	C.C. Alcampo Sant Boi	936 548 882
Tarrassa	C.C. Carrefour Terrassa	937 363 358
C. VALENCIANA		
Alicante	C.C. Plaza Mar 2	965 220 219
Orihuela	C.C. Ociopía	966 744 633
Valencia	C/ Pintor Benedito, 5	963 808 596
Valencia	C.C. El Saler	963 334 403
Valencia	C.C. Nuevo Centro	963 407 146
Aldaia	C.C. Bonaire	961 970 002
Carcaixent	C.C. Ribera del Xuquer	962 430 918
Gandía	C.C. La Vital	962 867 137
Xirivella	C.C Gran Turia	963 502 459
EXTREMADURA		
Badajoz	C.C. Conquistadores	924 272 882
Cáceres	C.C. Ruta de la Plata	927 233 170
GALICIA		
A Coruña	C.C. 4 Caminos	981 143 111
Ferrol	C.C. Odeón	981 386 480
S. de Compostela	C.C. Área Central	981 575 512
Lugo	C.C. As Termas	982 219 805
Pontevedra	Avda. de Vigo, 1	986 853 624
Vigo	C/ Elduayen, 8	986 432 682
Vigo	C.C. Travesía	986 270 626
Vigo	C.C. Gran Vía	986 473 025
LA RIOJA		
Logroño	C.C. Berceo	941 273 225
Logroño	C.C. Parque Rioja	941 519 478
MADRID		
Madrid	C.C. Plaza Aluche	917 108 080
Madrid	C/ Preciados, 34	917 011 480
Madrid	Pº Sta. Mª de la Cabeza, 1	915 278 225
Madrid	C.C. Vaguada	913 782 222
Madrid	C.C. Vaguada	917 389 587
Madrid	C.C. Las Rosas	917 758 882
Madrid	C.C. Príncipe Pío	915 411 664
Madrid	C.C. Madrid Sur	917 868 741
Madrid	C.C. Plenilunio	913 122 903
Madrid	C.C. Alcampo-Moratalaz	914 373 204
A. de Henares	C.C. La Dehesa	918 828 402
A. de Henares	C/ Libreros, 17	918 836 481
Alcobendas	C.C. Carrefour	916 620 262
Alcobendas	C.C. La Gran Manzana	916 518 608
Alcobendas	C.C. La Vega	914 904 574
Alcorcón	C.C. Tres Aguas	916 194 424
Alcorcón	C.C Parque Oeste-Alcampo	916 891 969
Arroyomolinos	C.C. Xanadú	916 482 233
Arroyomolinos	C.C. Xanadú	916 479 817
Fuenlabrada	C.C. La Estación	916 077 212
Getafe	C.C. Boulevard Getafe	916 950 213
Getafe	C.C. Nassica	916 212 152
Getafe	C.C.Getafe III	916 846 462
Las Rozas	C.C. Burgocentro II	916 374 703
Leganés	C.C. Avenida M-40	914 963 138
Leganés	C.C. Parquesur	916 882 225
Móstoles-El Soto	C.C. Carrefour Móstoles	916 143 100
Pinto	C.C. Plaza Éboli	916 927 870
Rivas Vaciamadrid	C.C. Parque Rivas	916 666 799
S. S. de los Reyes	C.C. Plaza Norte 2	916 513 430
Torrejón de Ardoz	C.C. Parque Corredor	916 562 411
Torrelodones	C.C. Espacio Trorelodones	918 544 146
Villalba	C.C. Planetocio	918 492 379
MURCIA		
Murcia	C.C. Nueva Condominia	968 813 427
Murcia	C.C. Thader	968 385 919
Molina de Segura	C.C. Vega plaza	968 642 691
Cartagena	Alameda de S. Antón, 20	968 506 365
San Javier	C.C. Dos Mares	968 547 080
NAVARRA		
Huarte	C.C. Itaroa	948 357 429
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7	948 271 806
PAÍS VASCO		
Vitoria-Gasteiz	C/ Adriano VI, 4	945 134 149
Vitoria-Gasteiz	C.C Boulevard de Vitoria	945 124 535
San Sebastián	Av. Isabel II, 23	943 445 660
San Sebastián	C.C. Garbera	943 393 948
Usurbil	C.C. Urbil	943 367 788
Irún	C/ Luis Mariano, 7	943 635 293
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4	944 103 473
Bilbao	C.C Zubiarte	944 277 186
Barakaldo	C.C. Max Center	944 970 220
Barakaldo	C.C. Max Center	944 972 061
Leioa	C.C. Artea	944 916 802

PSP BASICA + UNO DE ESTOS JUEGOS

AHORRA 30€



189,95 €

PSP BASICA



169,95 €



PSTWO + FINAL FANTASY XII



AHORRA 30€

159,95 €

PSP BLANCA + LOS SIMS 2 MASCOTAS

NUEVO PRECIO

AHORRA 30€

189,95 €

PSP PINK + LOCO ROCO



AHORRA 30€

189,95 €

EXCLUSIVA

DANCE EUROPE + ALFOMBRILLA + KARAOKE

VENTA EXCLUSIVA TIENDAS GAME

Promoción limitada a 500 uds.



49,95 €

RESERVA SUPERBIKES 2007 + MOTO KAWASAKI NINJA ESCALA 1:12

Promoción limitada a 450 uds. Lanzamiento 11 de Mayo.



RESERVA GOD OF WAR II EDICIÓN COLECCIONISTA

VENTA EXCLUSIVA TIENDAS GAME

Promoción limitada a 5000 uds. Lanzamiento el 09 de Mayo.



INCLUYE:
- DIGIPACK COLECCIONISTA
- DVD CON EXTRAS
- MANUAL A COLOR CON ILUSTRACIONES

GUITAR HERO II + GUITARRA + FUNDA GUITARRA

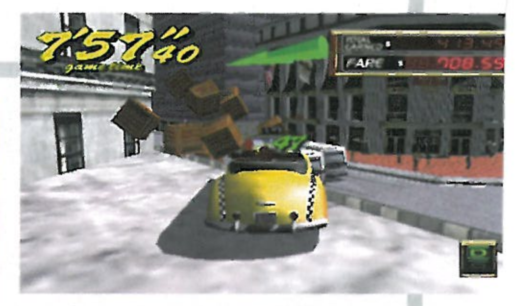
Promoción limitada a 500 uds.

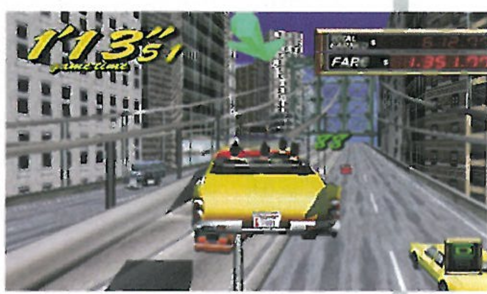
79,95 €



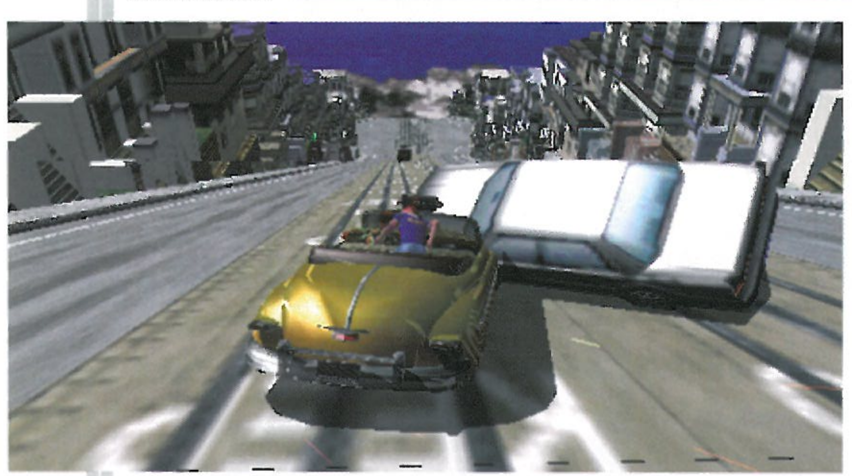








» **Retos.** En esta completa entrega para PSP también se han incluido los famosos retos de dificultad creciente.





Obstáculos. Cada carrera es una prueba cronometrada en la que todo puede ser un contratiempo.

CRAZY TAXI: FARE WARS

CUANDO CONDUCIR UN TAXI PUEDE SER MÁS DIVERTIDO QUE TENER UN LÍO CON LA PATAKI

PSP

COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SNIPER STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
GÉNERO **ARCADE**
JUGADORES



www.sega-europe.com/es

Aunque a estas alturas ya habrá más de uno que empiece a estar un poco «mosca» con tanta conversión de clásicos, es raro el mes que no haya un par de ellas en **PSP**, seguro que en esta ocasión la gran mayoría de usuarios se muestran encantados. ***Crazy Taxi: Fare Wars*** reúne en un solo UMD la primera y segunda entrega del sensacional *arcade* de **Sega** que pudimos disfrutar en Dreamcast hace ya unos pocos años. Brillante, frenético, exagerado, veloz y siempre emocionante, creemos que este título puede ser la revelación del año y la más completa de las conversiones vistas hasta ahora en **PSP**. A pesar de que estamos ante una versión *beta*, (por cierto, con bastantes temas por resolver aún), te podemos asegurar que contará con su inconfundible apariencia y con aquellas calidades gráficas que se vieron en la recreativa de **Sega**. Si solucionan el tema de la velocidad, algo que parece más que seguro, y le añaden su famosa banda sonora, estaremos ante el mismo juego que asombró a todo el mundo.

A nosotros nos ha chocado muchísimo que las locas carreras en taxi no estén acompañadas de aquellos cañeros temas, pero nos han asegurado que todo estará en orden en una versión más avanzada. ***Crazy Taxi: Fare Wars*** incorpora también, además de los famosos minijuegos de habilidad y las pruebas del modo lucha contra el crono, algunas novedades en el apartado para varios jugadores simultáneos. Habrá varias posibilidades en *ad hoc* y podrás elegir entre competir con ellos o colaborar para conseguir los objetivos en cooperativo.

Todo tiene muy buena pinta, sin duda, y sólo queda esperar un par de meses para saber si será cierto, como dicen los programadores constantemente, que éste será el mejor *Crazy Taxi* que se haya visto nunca en consola.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Puede ser la mejor conversión de un clásico para la portátil de Sony.



claves



1 Después de ver el excelente aspecto de esta beta, una de las claves será que, además de clavar el aspecto gráfico, consigan que todo se mueva a la misma velocidad que el original.

2 Aunque pueda parecer una cuestión secundaria, también será muy importante que tal despliegue gráfico venga acompañado por su legendaria banda sonora. En esta beta no está; y sin ella, este Crazy Taxi nos parece mucho menos Crazy Taxi.



El control de Naruto y la ejecución de sus combos es de lo más sencillo.



En determinadas ocasiones, pulsando uno de los gatillos, podrás encarnar a otro personaje.

Una aventura de acción, algo genérica, que tiene en Naruto su principal atractivo





Los escenarios son algo pequeños y están conectados entre sí por un mapa estático.



NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES

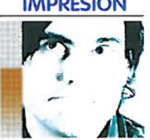
EL NINJA MÁS MEDIÁTICO SIGUE HACIENDO DE LAS SUYAS

PS2

COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR **CAVIA INC.**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES

www.es.atari.com

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Una nueva aproximación al universo Naruto que no llega al nivel de la saga Ultimate Ninja.

El segundo de los juegos basados en el popular manga y luego *anime* no será, pese a lo que se pensaba, la secuela de *Naruto: Ultimate Ninja*, sino un nuevo título aparecido en Japón en agosto de 2005 y que suponía un acercamiento diferente al fenómeno. Los programadores de **Cavia Inc.** sustituyeron a los de **CyberConnect 2** en las labores de programación y el resultado fue una aventura de acción en toda regla. Tomando el papel del joven *Ninja*, el jugador participará en una trama que no sigue la historia que puede verse actualmente en la televisión de nuestro país, sino que ha sido creada para la ocasión. Así, Naruto y sus compañeros de estudios deberán desenmascarar una oscura historia que se cierne sobre su pueblo.

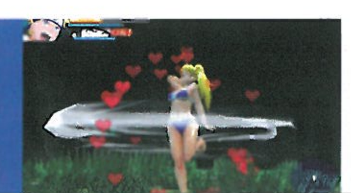
El desarrollo se basa en una serie de misiones que te irá encargando el jefe del lugar, y que podrás ir resolviendo en el orden que prefieras. Una vez asignadas, accederás a un mapa donde aparecen los puntos de interés, entre los que podrás moverte libremente. Cuando llegues al destino te encontrarás con el problema en cuestión: una caravana que necesita protección, un grupo de bandidos que han de ser eliminados...

Bajo una perspectiva en tercera persona y un control muy sencillo manejarás a Naruto; y en contadas ocasiones, durante un tiempo limitado, a uno de sus amigos mientras el protagonista despacha a decenas de enemigos con sus combos y populares poderes. Entre batalla y batalla siempre habrá tiempo para hacer mejorar al héroe con un innovador sistema basado en piezas de diferentes formas que colocarás sobre un tablero. No es God Of War, pero tiene el encanto del anime.

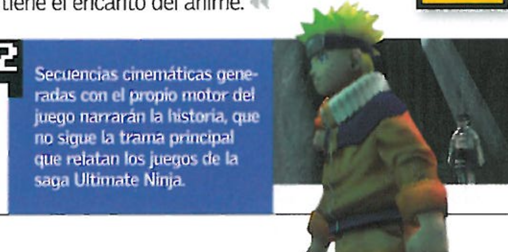


claves

1 Naruto podrá hacer uso de sus poderes. El más popular, sin duda, es el que hace aparecer a una sexy fémina.



2 Secuencias cinemáticas generadas con el propio motor del juego narrarán la historia, que no sigue la trama principal que relatan los juegos de la saga Ultimate Ninja.



VERSIÓN BETA

⌃ **Dobles.** The Red Star, como una buena recreativa, está enfocado al juego a dobles, con ataques y protocolos que pueden combinarse.


La acción comienza en el Konstantinov mientras es atacado por el Ejército.

⌃ **Escudos.** Algunos enemigos son inmunes a cierto tipo de ataques.


El combo deja su sitio a la esquiva y la búsqueda del punto débil contra los jefes.

THE RED STAR

MISTICISMO Y ARCADE EN UNA URSS FANTÁSTICA

PS2

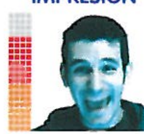
COMPAÑÍA **XS GAMES**
DESARROLLADOR **XS GAMES**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
GÉNERO **ACCIÓN**
JUGADORES
www.xsgames.biz

Es poco conocido en nuestro país *The Red Star*, el cómic creado por Christian Gossett combinando imágenes 3D con lápiz tradicional, lo que confería a la obra una estética particular. La serie de Gossett presenta una Unión Soviética alternativa en la que la brujería ha sido absorbida por el sistema y puesta al servicio de la patria. Atrapada ésta en una interminable guerra, el cómic sirve a su autor para construir una mitología soviética repleta de comandantes hechiceras, grandes aeronaves, guerreros metahumanos con lanzas levitadoras y disidentes que enarbolan hoces y martillos. La rebelión de la tripulación del quemador *Konstantinov* es el momento elegido para ambientar esta adaptación del genial *The Red Star*, que **XS Games** publica después de meses de incertidumbre (ya que era un proyecto de **Acclaim**, que quebró en 2004).

El jugador puede elegir a uno de los tres protagonistas del tebeo: Makita, rápida y ágil; Kyuzo, un metaguerrero devastador; o Maya, la camarada hechicera. Se trata de un beat'em-up de *scroll* horizontal o vertical (según fase) con auténtico sabor a recreativa. Asimismo, además de avanzar por niveles eliminando soldados del ejército rojo mediante los habituales *combos*, ataques a distancia o magias devastadoras (protocolos), el título de **XS Games** tontea también con los *shmup* en los enfrentamientos con los frecuentes *final bosses*: la perspectiva se convierte en cenital y los mamporros se sustituyen por un esquiva y dispara que, de nuevo, nos trae aromas clásicos.

Combos y hechizos en un arcade ideal para partidas a dobles

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY
Un beat'em-up con trazas de shoot'em-up intenso, difícil y con una ambientación realmente envidiable.





1 Avanzar, disparar y arrear con los combos bien aprendidos. La mecánica clásica no genera dudas. Sólo durante ciertos final bosses la cosa cambia, tomando prestadas las formas de un shoot'em-up.



2 En la salvación de la patria de misteriosas fuerzas malignas que propone The Red Sar, además de acción hay un ligero componente RPG: mejorar habilidades entre fases, según la puntuación obtenida.





Maldito gordo. La versión que pudimos probar en las oficinas de Atari nos permitía seleccionar luchador de entre 17 diferentes y, cómo no, no podía faltar el rechoncho y letal demonio Buu.

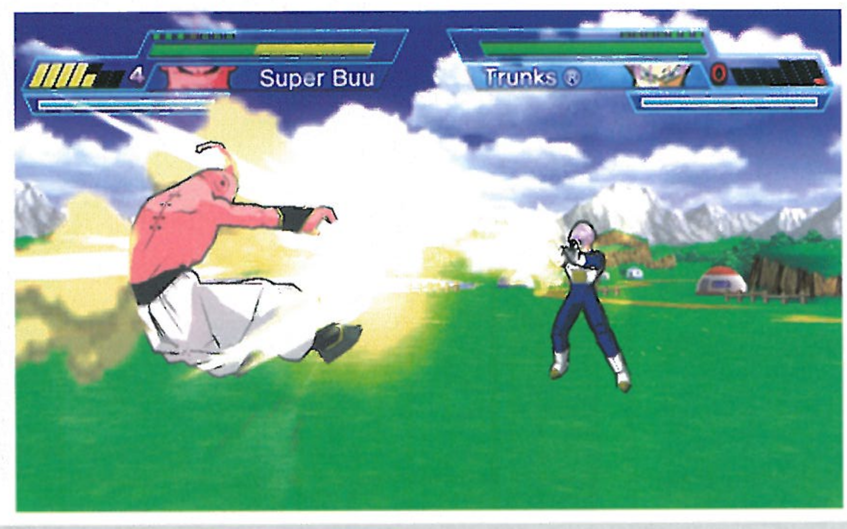


Decide tu destino. La forma de superar los combates determinará tu progresión a lo largo de cada capítulo/misión del modo Historia. Incluso verás diferentes finales para cada uno.



La mole oxigenada. Además de clásicos como Broly, Dimps ha prometido incluir villanos de Dragon Ball y DB GT.





Versus en Wi-Fi. Por lo que muestra esta primera beta, el nuevo DBZ no incluye duelos vía Internet, aunque sí mediante Wi-Fi.

Magias sencillitas. Al igual que en la primera entrega, no tendrás que destrozar tu PSP para hacer magias.

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

LOS FRENÉTICOS COMBATES DE SON GOKU Y SU PARENTELA REGRESAN A LA PORTÁTIL DE SONY

PSP

COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR **DIMPS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
JUGADORES
www.dbz-videogames.com

Justo cuando va a cumplirse un año del lanzamiento del primer *DBZ Shin Budokai* para **PSP**, nos llega esta secuela comercializada en EE.UU. como *DBZ Shin Budokai Another Road*. El título hace referencia al nuevo modo central del juego, que en España conoceremos con el nombre de *Otra Senda* y que tiene como protagonista al Trunks del futuro, en una historia completamente alternativa al manga original. Con Son Goku muerto por aquel célebre ataque al corazón que nadie pudo impedir, el hijo de Vegeta y Bulma se las tiene que ver con toda la retahila de villanos del universo *DBZ* (Dabra, Célula, Broly, etc). Y no sólo tendrá que ponerles las pilas a base de patadas, magias y espadazos, sino que además deberá proteger las ciudades de la destrucción, recurriendo a cartas de poder para potenciar sus habilidades.

Tus acciones en cada combate determinarán además el transcurso de cada misión, ya que habrá diferentes rutas y finales. Además de este original modo Historia, *DBZ Shin Budokai 2* ofrece, por supuesto, un modo *Arcade* en el que controlar a Son Goku y Cía. (de salida hay diecisiete personajes seleccionables), pudiendo combatir contra otro usuario vía *Wi-Fi*.

Por lo demás, este UMD mantiene la arrolladora jugabilidad de su predecesor, con controles más simplificados respecto a los *DBZ* de **PlayStation 2**, para ejecutar las magias sin tener que reventar los botones de tu **PSP**.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Tan divertido y veloz como el anterior DBZ de PSP. Sólo echo en falta combates vía Internet.

A LA VENTA **18** DE MAYO

claves

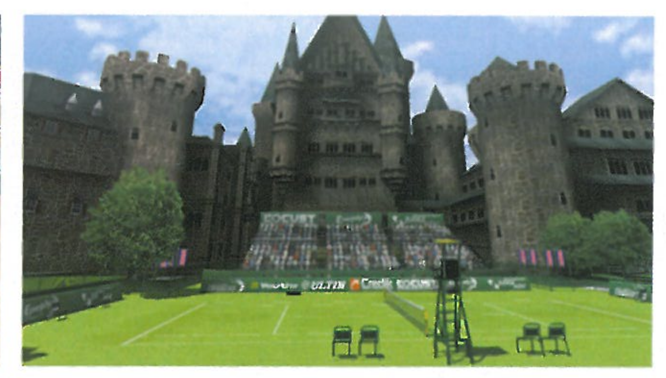
1 Tendrás que sobrevolar el mapa para perseguir a los villanos antes de que destruyan por completo las ciudades.



2 Cada vez que superes un combate podrás optar a una carta de poder. Combínalas con picardía para mejorar las habilidades de tu personaje.



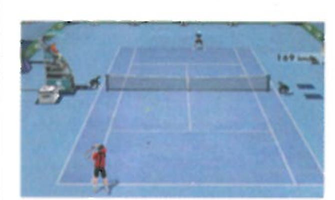
VERSIÓN BETA

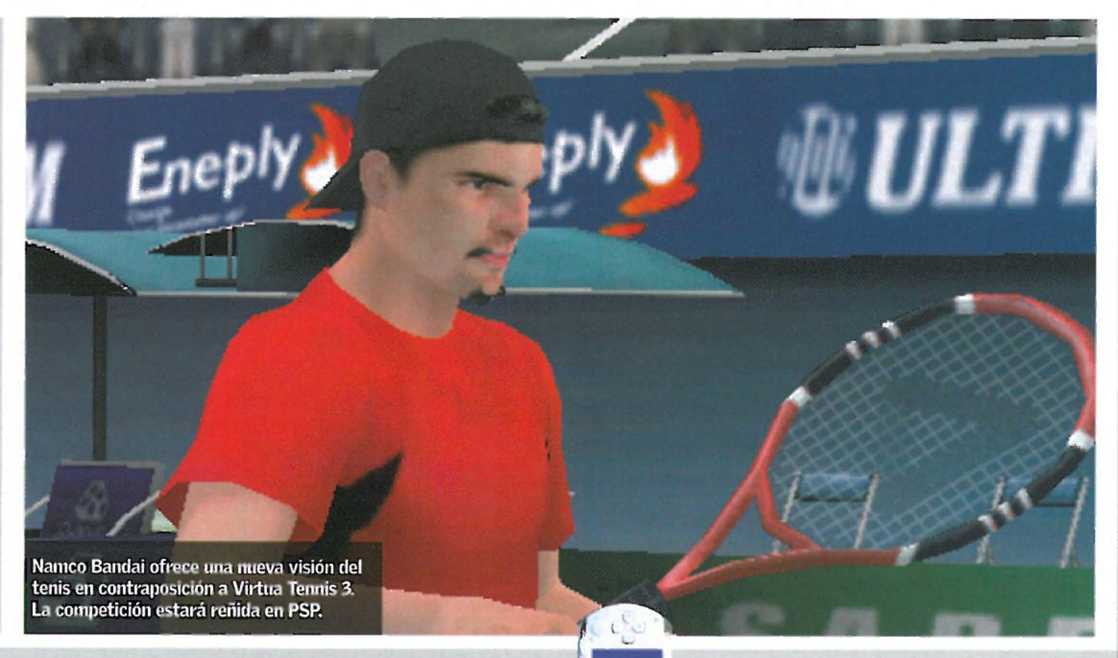


« **Pistas.** Disfruta en catorce pistas de tierra batida, hierba y cemento, a lo largo y ancho del mundo. Desde el Club Matador en España, a las pistas del Jardín Verdoso en Gran Bretaña.

PRO TOUR. El modo Carrera es muy completo. Además de crear un tenista, deberás mejorar diversas facetas de su estilo de juego, tener en cuenta el cansancio y otros factores para empezar desde el escalafón más bajo hasta alcanzar el estrellato.







Namco Bandai ofrece una nueva visión del tenis en contraposición a Virtua Tennis 3. La competición estará reñida en PSP.

SMASH COURT TENNIS 3

LA FRANQUICIA TENÍSTICA DE NAMCO SE PASA A PLAYSTATION PORTABLE EN SU NUEVA ENTREGA

PSP

COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **NAMCO BANDAI**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **SIMULACIÓN DEPORTIVA**
JUGADORES



www.namcobandaigames.com

La saga *Smash Court Tennis* se estrena en **PSP** con una entrega que rompe con la estética simpaticona de la serie en Super Nintendo y **PSone**. Como en *Smash Court Tennis Pro Tournament* para **PlayStation 2**, la tercera edición opta por jugadores reales y pistas no oficiales. Así que podrás escoger entre ocho tenistas profesionales masculinos (Federer, Nadal, Nalbandian...) y ocho femeninos (Sharapova, Mauresmo, Hingis...), además de tener la posibilidad de crear tu propio personaje, con un Editor bastante decente, para ser **PSP**, que te permite hasta elegir su estilo de juego en la pista. Quizá este título no ostente unas animaciones tan depuradas y naturales como *Virtua Tennis 3*, pero sí tiene una mecánica eficiente a la que no tardarás en acostumbrarte después de pasar por el Tutorial.

En lo que se refiere a los modos de juego, ***Smash Cour Tennis 3*** presenta una variada selección, con los clásicos *Arcade*, Exhibición y modo Carrera (aquí llamado *Pro Tour*). Y posee, además, una más que agradable sorpresa: en el menú principal, bajo la efigie de *Pac-Man*, se esconde la modalidad Desafío que atesora tres minijuegos. Los dos primeros están basados en *Pac-Man* y el otro en *Galaga*. En este último, tu tenista puede llegar a ser abducido por una nave si te quedas parado mucho tiempo bajo su foco.

Una de las opciones que más juegan a su favor, es que puedes compartir el juego con otra **PSP** para disputar una partida, utilizando un solo UMD. Ya pueden ir aprendiendo otras compañías... «

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
No tiene la misma naturalidad de movimientos que Virtua Tennis 3, pero es muy divertido.

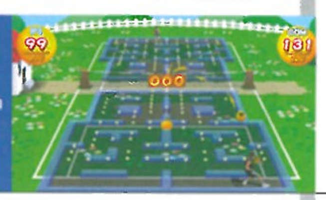


claves

1 Incluye a 16 de los mejores tenistas del momento, como Roger Federer, Rafa Nadal o la francesa Ameli Mauresmo.



2 A la profundidad del modo Pro Tour se le suma el encanto de los minijuegos inspirados en clásicos como Pac-Man y Galaga. Viejas glorias para los más añejos de este gran mundillo.



"ME METÍ EN LA PRISIÓN DE LA ISLA DE SAINT JAMES PARA PODER TIRAR Y COGER JABONES EN LAS DUCHAS. CON ESTO ALCANCÉ UN FANTÁSTICO IMPULSO EN MI FAMOSO PASO DEL CANGURO."

KANGAROO STEP

1 2 3 4 5 6

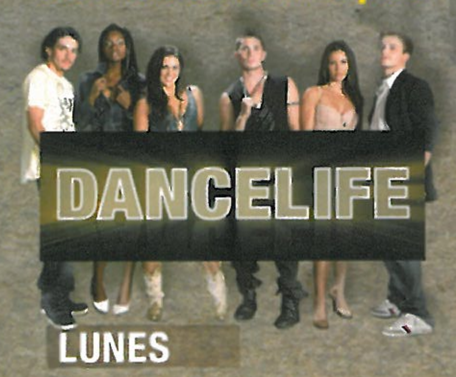
HAY GENTE QUE ESTÁ DISPUESTA A TODO POR LLEGAR A SER UNA ESTRELLA DEL BAILE.

ESTE Y OTROS PASOS EN WWW.MTV.ES

MTV a las 9 pm Te trae las mejores series juveniles

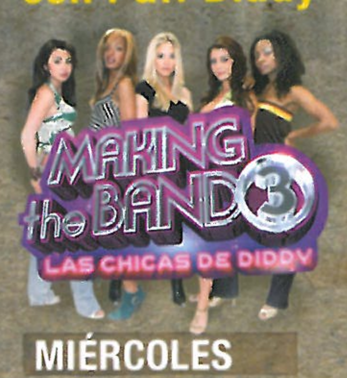
DISPONIBLE EN SATÉLITE, CABLE Y ADSL

con Jennifer López



LUNES

con Puff Diddy



MIÉRCOLES



MUSIC TELEVISION®
SACA TU LADO MTV
WAP.MTV.ES WWW.MTV.ES

BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



Tomas Stapor, desde Ibiza, nos muestra un nuevo significado de la expresión «Heavy melenudo».

Toda la generación PlayStation y sus mejores juegos en una sola foto. Gran colección la vuestra, hermanos García.



El Récord del mes

Si has completado Resident Evil 4, con esta imagen sobran las palabras. Manuel González, de Toledo, es un hacha.



Los videojuegos canalizan las contrariedades

JOSÉ RAFAEL DE LA TORRE.
VÍA E-MAIL.

Hace aproximadamente un mes escuché en la radio que una persona intentó suicidarse tras perder una partida On-line. No dudo de las capacidades de esta persona para jugar, pero creo que su reacción fue totalmente desmedida y, en mi opinión, olvidó uno de los pilares de este *hobby*: los videojuegos (y en lo que a mí respecta, mi amada **Play**) son una forma de canalizar las contrariedades de la vida y transformarlas en energía positiva, y no lo contrario. ¿Quién no, después de ver cómo su equipo palma en octavos, repite la eliminatoria en el *PES* y gana de 5 goles? Tras tres horas de atasco, ¿quién quiere un café pudiendo embestir al tráfico en *Burnout*? ¿Para qué perder el tiempo intentando razonar con un policía que te ha puesto una multa por ir a diez kilómetros por hora más del límite, pudiendo reventar los controles en *Need For Speed*? ¿Para qué golpear las paredes después de un 4,9 en el examen si puedes zurrar a un luchador de *Tekken* que se parece a tu profe? Y sobre todo, ¿para qué hay psicólogos habiendo grandes *shooters*? Gracias **PlayStation** por darme tantos años sin que la gente a la que quiero tenga que pagar un mal día mío.

El significado de las siglas FF

NICOLÁS NOBLE «CHEETAH».
BECEITE (TERUEL).

Recuerdo con nostalgia cómo la noche del 24 de diciembre de 1998, con apenas 9 años, desenvolvía un pequeño paquete muy esperado con cierto nerviosismo e ilusión, *Final Fantasy VII*. Desde aquel día, las siglas *FF* significan mucho, estimulando mi imaginación e influyendo en mi visión personal del mundo con cada nueva entrega aparecida, siempre cuidada hasta el último detalle en cada uno de sus aspectos.

Final Fantasy XIII. El máximo exponente de la saga se estrenará en PlayStation 3.

Square decidió decantar su saga más conocida hacia los *MMORPG*, pero este juego no tuvo la aceptación esperada y en Occidente ni siquiera apareció en su consola «madre», **PlayStation 2**.

Fue un error, pero la compañía, con la deserción de Hironobu Sakaguchi y de parte del equipo, no supo enmendarlo entonces con un título de la fascinante capacidad de *FFXII*, sumiéndose en una serie de secuelas, agrietando el mágico mundo de la franquicia con innumerables versiones de su capítulo más laureado, ridículas continuaciones directas, juegos para móviles... incluso *FFXIII*, mi juego más esperado, está siendo fragmentado en diferentes partes para distintas plataformas. Todas las compañías se preocupan por sus ingresos y niveles de ventas, pero si ellos han sido fieles a una filosofía y forma de plantear sus juegos, les ruego que no la cambien ahora que se avecina el mejor momento que jamás ha conocido la industria del videojuego.

«FF influye en mi visión personal del mundo»

Ya no hablo sólo de calidad, algo que bajo este título debería darse por sentado, sino del espíritu innovador y especial que debía poseer cada entrega, ahora con el infinito como barrera técnica para sus fantásticas creaciones.

Los cuatro mejores juegos de PS2 por 100 €

DAVID LEMA LEMA.
CANDUAS AS GRELAS (A CORUÑA).

Os escribo para dar mi opinión sobre los cuatro mejores juegos de la historia de **PS2**.

Comienzo por el indiscutible *GTA: San Andreas*, que se puede tener en casa por sólo 30 Euros y dura más de 50 horas en su impresionante Historia, sin contar sus minijuegos y una música de todos los estilos conocidos. Luego está *God Of War*, que por tan sólo 19 Euros tienes en casa una de las mejores historias mitológicas que puede dar una **PS2**. A continuación está *MGS3 Snake Eater* por otros 19 Euros, juego de infiltración clásica y, sobre todo, de supervivencia en una jungla llena de peligros. Por último, la mejor historia de terror por 19 Euros, *Resident Evil 4*. Por 100 euros se pueden tener los cuatro mejores juegos de **PS2**.



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno!



¡¡REGALAMOS 5 AFTER BURNER: BLACK FALCON PARA PSP!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo Play Station... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un After Burner!

Respuesta a una opinión del mes pasado

MANUEL RINCÓN ROMERO. VÍA E-MAIL.
El motivo por el que os escribo era comentar ciertos puntos de una carta publicada en el número de marzo por David Santana, de Girona. En general, porque no entiendo muy bien de qué se queja. Es curioso que no quiera que los títulos aparezcan para varias plataformas, cuando él mismo dice que para «jugar al erizo azul» no le quedaba otra que comprarse la máquina de la competencia. ¿No será mejor que todos los títulos salgan para todas las plataformas para no tener que comprar una consola nueva cada vez que nos gusta un juego? Que sepáis que no soy para nada un «Xboxer», ya que tengo **PlayStation 2** y disfruto un montón con todos sus juegos, pero también tengo una Xbox 360 y no



es para nada un mal aparato. Por otra parte comentar que «los de la X verde» no tienen la culpa de que otros pierdan las exclusivas. Es curioso también de que a este lector le preocupe tanto como para ponerle «la piel de gallina» el hecho de que *MGS4* aparezca para Xbox 360 y que sea mejor que el de **PS3**.



EL TEMA DEL MES
¿QUÉ PIENSAS SOBRE EL SISTEMA ON-LINE GAME 3.0 DE PS3?

Se va a convertir en el punto de encuentro, referente y abanderado del mundo On-line

ÁNGEL ROIG MARTÍNEZ. VÍA E-MAIL.
Una década y pico atrás, cuando el duelo en el mundo de las consolas se ceñía a **Nintendo** o **Sega**, aparecieron las llamadas consolas de nueva generación. De entre ellas, destacó más que ninguna otra **PlayStation**. Años después, con la revolución de las consolas en pleno auge, volvía a la carga una nueva remesa de consolas de la más avanzada tecnología y recursos infinitos. Una vez más **PlayStation**, en este caso su versión número 2, se encumbraba al Olimpo jugable con una fuerza sólo comparable a la de la Game Boy (aunque la pequeña de **Nintendo** jugaba sin competencia por entonces, mientras que **PlayStation 2** arrolló a rivales de grandísimo nivel).

Ahora, con la llegada de la nueva hornada de consolas de las grandes compañías del sector, sabemos ya de antemano quién se va a llevar el gato al agua: **PlayStation 3**. Pero además, en pleno apogeo de Internet y de sus comunidades virtuales tipo *MySpace* o *Second Life*, **Sony** nos obsequia con el *Game 3.0*. Y la verdad, con una compañía detrás que ha sido capaz de destronar a las dos grandes dinastías de consolas de siempre, que ha impuesto un estándar a seguir con **PlayStation** y sus evoluciones, que nadie dude lo siguiente: *Game 3.0* va a convertirse, si no cambia el mercado de la noche a la mañana, en el punto de encuentro, referente y abanderado de las aplicaciones de comunidad virtual del mundo On-line.

No tengo ninguna duda al respecto. Y si no, al tiempo...

Second Life siempre me había atraído, pero preferiría entrar en Home

PACK-O. VÍA E-MAIL.
Sony siempre dijo que Internet sería uno de los aspectos más importantes para **PlayStation 3**, pero nunca pensamos que la afirmación fuera tan en serio. Ya hemos jugado On-line de forma totalmente gratuita, hemos descargado *demos* de juegos, tráilers de películas, títulos clásicos... pero el nuevo sistema *PlayStation Home* tiene pinta de ser lo más grande que ha pisado la red desde la aparición de los canales de IRC, los foros y la mensajería instantánea.

Es cierto que siempre me he visto atraído por la idea de *Second Life*, aunque no lo haya probado todavía, y lo poco que vi de *Los Sims On-Line* no terminó de convencerme del todo.

Home parece que va a llevar llenar ese hueco, va a permitirnos vivir una vida paralela, con elementos y propiedades que se ganan jugando a los títulos de **PlayStation 3** y en un mundo virtual que no requiere nuestra atención continua ni el desembolso de dinero real para ascender en el escalafón social entre internautas.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 77.
«¿Has instalado o piensas instalar Linux en tu PlayStation 3? ¿Qué uso piensas darle al Sistema Operativo?»



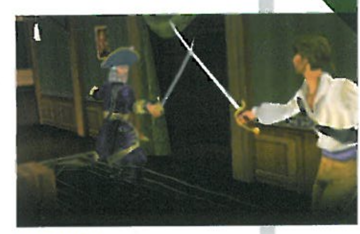
Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación ésta es tu oportunidad.



SOUL CALIBUR III
IVÁN MARTÍN HERNÁNDEZ. VÍA E-MAIL.
Sin lugar a dudas, el mejor juego de lucha. Su modo Creación de personajes es sensacional. Las Crónicas de la Espada son unas aventuras increíbles. Si además cuentas la tienda de armería, la de objetos, y la de armaduras tienes un gran juego para rato.
10



RESISTANCE: FALL OF MAN
HECTOR BARRANTES
GIJÓN (ASTURIAS)
Resistance: Fall Of Man es un shooter prodigioso, es el primer juego para PlayStation 3 que me he comprado y lo he acabado en dos días. Por lograr los chicos de Insomniac un modo multijugador On-line sublime y hacerme padecer insomnio, le doy un 9,5.
9,5



PIRATES!
MON CANO GALVÁN
VÍA E-MAIL
El juego está muy bien, es divertido. Lo que no entiendo de Pirates! es por qué no hablan los personajes; eso sí, la banda sonora es muy buena. Los gráficos son malos, cuando podían ser muy buenos. Le doy un 6,2. Me gustó más Piratas Del Caribe.
6,2

BUZÓN
Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Como habéis podido comprobar este mes con el grandísimo God Of War 2, a PS2 aún le queda mucha vida. Mientras PlayStation 3 coge impulso en el mercado, los 128 bits de Sony siguen dando mucha guerra... y ahora a un precio irresistible.

Pro Evolution Soccer en PlayStation 3

Tengo la PS3 desde el primer día y tengo algunas dudas sin resolver, espero que vosotros me las podáis solucionar:

❶ Me han dicho que se puede guardar un juego completo en el disco duro y jugar sin utilizar el disco, ¿es eso cierto?

❷ Como yo, habrá mucha gente que estará esperando a que salga *PES6* u otra entrega más moderna, ¿sabéis si lo van a sacar y cuándo?

❸ Me gustaría saber si van a sacar algún juego parecido a la saga *GTA*, que tenga la misma libertad de acción.

ALEJANDRO PARDOS, VÍA E-MAIL.

❶ Pues te han mentido. Hay juegos que permiten instalar una buena parte de los datos en el disco duro para acelerar bastante las cargas, pero siempre necesitarás el juego original insertado en la consola para poder jugar.

❷ No sabemos si saldrá, pero «podría» salir; me explico, decían que **Microsoft** se había asegurado la licencia durante todo el año, pero resultó ser durante 2006. No hay nada sobre una entrega de *PES* para **PS3**, pero podría llegar antes del próximo año 2008.

❸ Se rumorea que **THQ** está preparando una versión muy especial de *Saints Row* para **PS3**; aunque si lo que de verdad te gusta es la saga *GTA*, puedes esperar a después del verano, que será cuando la cuarta entrega de la serie de **Rockstar** llegará al mercado.



Niko Bellic. El protagonista de GTA IV llegará a Nueva York desde Europa del Este.

Esperando a Gran Turismo 4 Mobile

En primer lugar, enhorabuena por la revista; casi no tengo espacio para todas las revistas. Estas son mis preguntas:

❶ ¿Saldrá definitivamente *Gran Turismo 4* para PSP?

❷ ¿Llegará el modelo de PlayStation 3 de 20GB a Europa?

❸ ¿Habrá una nueva versión del *Grand Theft Auto* para la PSP?

ADRIÁN DEL RÍO, VÍA E-MAIL.

❶ Después de retrasar una infinidad de veces la aparición de *Gran Turismo 4 Mobile* para **PSP**, Kazunori Yamauchi confirmó (hace medio año, aproximadamente) que la versión portátil del famoso simulador automovilístico aún está en desarrollo, por lo tanto, parece claro que el juego acabará saliendo. Lo que sigue siendo una incógnita es cuándo lo hará.

❷ Tras desaparecer de la web americana de *SonyStyle* debido a una demanda casi nula, parece complicado que la versión de 20GB llegue a nuestro país. Japón es el único sitio donde se puede encontrar esta versión «barata» de la **PlayStation 3**.

❸ Por ahora el único *GTA* que llegará en breve a las tiendas es la cuarta entrega, para **PlayStation 3**. Eso sí, conociendo a **Rockstar**, capaces de anunciar el desarrollo de un título y tenerlo en la calle una semana después, no podemos asegurar que no vaya a salir un *GTA* para **PSP** dentro de poco.

God Of War 3

Veréis, quiero comprarme una PS3 y no sé qué juego elegir aún:





Headset para PlayStation 3

El pasado 23 M, como todo buen jugador de PS2, fui a comprar una PS3, con su respectivo juego. He estado preguntando acerca de los auriculares para PS3 y no saben decirme nada, es más, me han comentado que los accesorios de PlayStation 2 no funcionan para PS3. ¿Qué sabéis de esto?

ERNESTO ALDAY, VÍA E-MAIL.

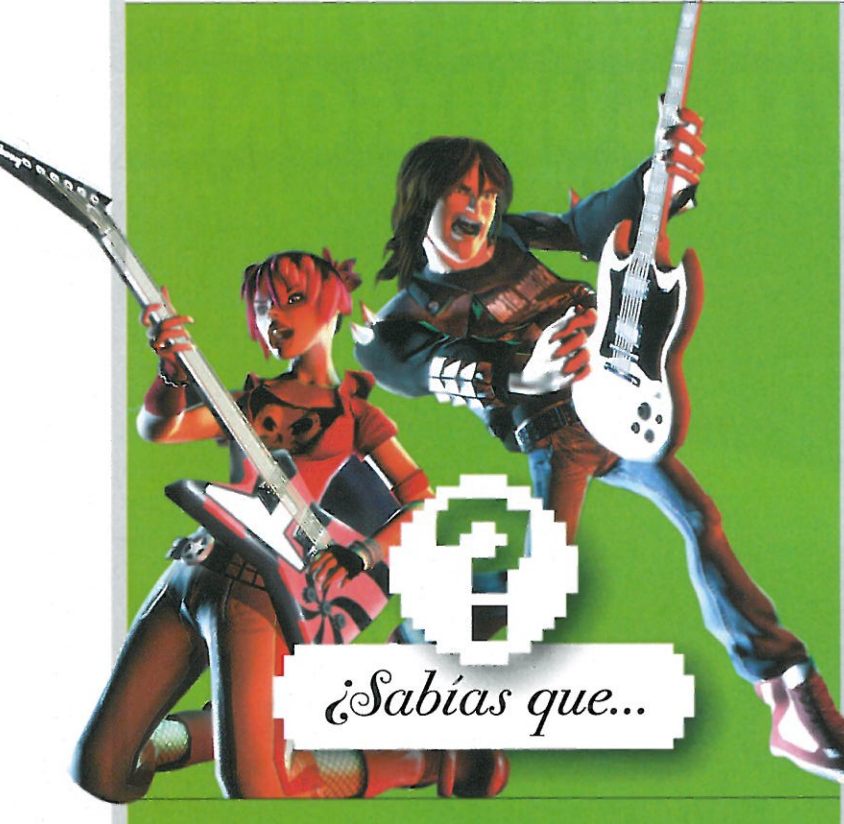
En principio, para los juegos de **PS3** que soporten la utilización de *Headset*, cualquier manos libres *Bluetooth* debería ser compatible con la consola. Para los títulos de **PlayStation 2** que requieran el uso de *Headset*, puedes conectar el *Headset* USB creado originalmente para **PS2** en cualquiera de los puertos de la nueva consola de **Sony** y jugar sin ningún problema (siempre y cuando el título de **PS2** al que pretendes jugar sea totalmente compatible con **PS3**, claro).

❶ **¿Qué juego recomendáis para estrenar PlayStation 3?**
❷ **¿Qué juego es mejor en lo que respecta a calidad-precio?**
❸ **¿Es cierto el rumor sobre la aparición de God Of War 3? Si es así, ¿saldría para PlayStation 3?**
T. ZANNIT, VÍA E-MAIL.

❶ Dependiendo de tus gustos sobre géneros, podemos recomendarte dos grandes títulos aparecidos junto a la consola: si te va la conducción, *MotorStorm* es lo más original y técnicamente impresionante que hemos visto en el género. Si lo tuyo es la acción y los *shooters*, hazte con *Resistance: Fall Of Man,* no te arrepentirás.
❷ Si no te quieres gastar ni un céntimo y tener un grandísimo juego, descárgate *Gran Turismo HD* de forma gratuita. Por poco más, 9,95 Euros, tendrás la edición completa de *Tekken: Dark Resurrection* a través de *PlayStation Store*. Por un precio más parecido a lo que estamos acostumbrados a pagar por los títulos de **PS2**, 59,95 Euros, podrás adquirir cualquier juego distribuido por **Sony C.E.** (entre los que se encuentran *MotorStorm* y *Resistance*, ambos recomendados en tu primera pregunta).



❸ Cory Barlog, director de desarrollo de **Santa Monica Studios**, ha confirmado que la trilogía *God Of War* (hace 4 años ya se sabía que serían tres *GOW*) terminará en **PS3**, que el juego aprovechará la detección de movimiento del *SixAxis* y que, sorprendentemente, incluirá vibración en su sistema de control (alimentando así el rumor de la aparición de un nuevo *Sixaxis*).



¿Sabías que...

? Electronic Arts se ha aliado con Harmonix, creadores de Guitar Hero, para crear un nuevo título musical para PS3? Se llamará Rock Band y será para cuatro jugadores: dos guitarras (suponemos que uno de ellos será un bajo), un micrófono para cantar y una batería.

? Tetsuya Nomura ha confirmado que Square Enix está trabajando en un nuevo título basado en el mundo Disney? Se sabe que no será la tercera entrega de Kingdom Hearts.

? Tecmo pondrá una demo de Ninja Gaiden Sigma en PlayStation Store en breve? En teoría, debería estar en la red desde el día 27 de abril, aunque desconocemos si aparecerá simultáneamente de forma mundial.

? Sony lanzará una nueva entrega de WipeOut para PSP? En principio, llegará al mercado en septiembre, se llamará WipeOut Pulse, tendrá 24 pistas, modo Foto, nuevas armas, nuevos vehículos...

? La edición de 20GB de PlayStation 3 ha desaparecido del catálogo de la web SonyStyle americana? Parece segura la desaparición del modelo «barato» de la consola en Estados Unidos, con lo que se complica su lanzamiento en el viejo continente. Esperaremos una confirmación oficial por parte de Sony.

DUDAS MENORES



¿ES CIERTO QUE PES6 SÓLO SALDRÁ EN XBOX 360?
Microsoft compró los derechos del título de Konami pero sólo durante el año 2006; durante 2007 podría aparecer un PES para PlayStation 3 «con todas las de la ley».



¿FINAL FANTASY XII O KINGDOM HEARTS 2?
Como RPG, objetivamente y teniendo en cuenta la calidad global de ambos, Final Fantasy XII es mucho mejor en todos los sentidos. Eso sí, la aparición de personajes de Disney en Kingdom Hearts es un detalle impagable que muchos usuarios agradecen. Depende de tus gustos.



¿CUÁNDO SALDRÁ HALF-LIFE 2 EN PS3?
Todo parece indicar que el Orange Box de Valve, que contiene HL2: Episodio 1, HL2: Episodio 2, Portal y Team Fortress 2 aparecerá en otoño (más cerca del invierno que del verano, eso sí).



¿FIGHT NIGHT ROUND 3 O SMACKDOWN?
Si te gusta mucho, pero mucho, el wrestling, hazte con Smackdown, pero Fight Night Round 3 lo supera en jugabilidad y, sobre todo, en el apartado gráfico.

SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SUMMONER
RAIDOU KUZUNOHA VS THE SOULLES ARMY

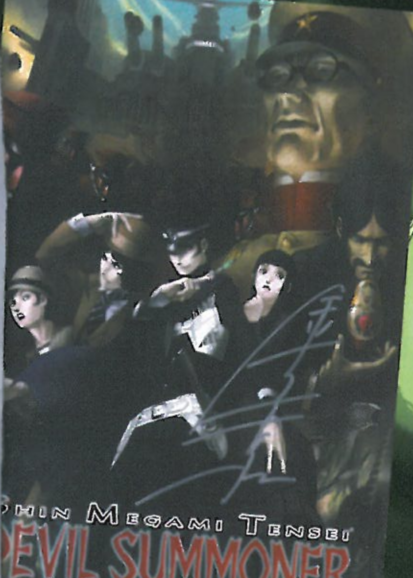


Virgin Play y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el RPG más original de Atlus. Envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta antes del 15 de mayo. Entrarás en el sorteo de uno de los 19 lotes de: 1 S.M.T.: Devil Summoner: R.K.V.T.S.A. + 1 B.S.O. de la saga Edición limitada; y un primer premio de 1 juego + una B.S.O. de la saga + 1 ilustración firmada por Kazuma Kaneko.

REGALAMOS

20 B.S.O.

20 JUEGOS








PlayStation 2 KOEI


¿Cómo se llama la ciudad en la que transcurre el juego?

A) Osaka

B) Capital

C) Torrelodones

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra devilps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: devilps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de mayo de 2007.


FREE RUNNING
CONCURSO
REGALAMOS
Take 2 y PlayStation Revista Oficial te animan a vivir el parkour, puedes hacerlo con el juego Free Running o con las equipaciones Adidas que sorteamos. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 15 de mayo y optarás a uno de los 7 lotes de 1 juego Free Running + 1 camiseta + 1 pantalón + 1 par de zapatillas deportivas.
7
CAMISETAS + PANTALONES + ZAPATILLAS + JUEGOS
PlayStation 2
FREE RUNNING
¿En qué ciudad tendrás que hacer todo tipo de cabriolas?
A) Madrid
B) Tombuctú
C) Londres
¿CÓMO PARTICIPAR?
POR SMS AL 5575
Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra freeps, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: freeps A
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
Rebellion
Reef Entertainment
adidas
T2



PlayStation Revista Oficial y Square Enix te dan la oportunidad de conseguir un exclusivo peluche de Moguri, una de las simpáticas criaturas del mundo de Final Fantasy XII. Si quieres optar a uno de los 20 packs (1 juego Final Fantasy XII + 1 Moguri de peluche) tan sólo tienes que entrar en www.revistaplaystation.com para contestar correctamente a la pregunta antes del 15 de mayo.

REGALAMOS

20 JUEGOS

20 MOGURIS DE PELUCHE





¿Cómo se llama el protagonista del juego?

A) Yuna

B) Vaan

C) Cloud

¿CÓMO PARTICIPAR?

A través de nuestra web



Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan sólo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los ganadores saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de mayo de 2007.


playS
Blu-ray
Cine
Música
Cómic
Agenda
Viajes
Moda
Motor
LA MÁS SEXY
LARA CROFT
Y OTRAS SEIS GUAPAS QUE SE
METEN EN TU PLAYSTATION
música
ENTREVISTAMOS A LA
RAPERA SARA DA PIN UP
moda
CLAVES PARA SER
TODO UN PIRATA
cine
SPIDER-MAN 3





RINCÓN DEL JUGÓN: UNO DE LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS PARA PS3 ES MOTORSTORM, Y MOTIVOS NO LE FALTAN: JUGABILIDAD ARREBATADORA, GRÁFICOS IMPRESIONANTES Y UNA AMBIENTACIÓN DIGNA DE LOS MEJORES FESTIVALES DE ROCK. NIRVANA, QUEENS OF THE STONE AGE, KINGS OF LEON Y WOLFMOTHER SON ALGUNOS DE LOS GRUPOS DE SU BANDA SONORA.



GOOD CHARLOTTE
Good Morning Revival

Herederos de los desaparecidos *Blink 182*, el popular quinteto *poppiepunkie* de *Waldorf* aparca los guardapolvos góticos y renuncia a los peinados de erizo para apuntarse al *revival* «nuevaolero» *The Cars, Ultravox!* y especialmente *U2* (son algunas de sus referencias más inmediatas). Es un disco algo irregular, pero brilla con luz propia una pequeña gema *Pop*: *Something Else*. / WARNER MUSIC



SEGURIDAD SOCIAL
25 Años De R&R

Pioneros del *Punk*, apóstoles del *Ska*, incendiarios del *Metal Rap*, orgullosos *rockers* flamencos... Son algunas de las muchas caras que esta camaleónica banda muestra en este doble *Greatest Hits*, con el que celebran su carrera. Un solo pero: la ausencia de las versiones originales de clásicos como *Qué Te Voy A Dar*, o el dúo con Bruno Lomas *Todo Por El Aire*. Aún así, adquisición obligada. / DRO



INCUBUS
Light Grenades

Más sobrios y centrados tras la espesa borrachera metálica de *A Crow Left Of The Murder* (2004), el quinteto californiano se descuelga con un nuevo trabajo de tono más reflexivo (por momentos hasta reposado), aunque sin renunciar a su proverbial intensidad, en el que vuelven a brillar melodías gloriosas como la *Anna Holly* o la incisiva *A Kiss To Send Us Off*. Vuelven por donde solían. / SONY BMG



JAMES MORRISON
Undiscovered

Con 21 añitos y una voz memorable (hay quien le compara con Stevie Wonder y Marvin Gaye), se presenta en nuestro país este joven cantante y compositor , tras haber arrasado en las listas británicas con su sorprendente ópera prima: una colección de emocionantes melodías enraizadas en el *Soul* clásico norteamericano, con un sutil pellizco de *Britpop*. Esperamos verle pronto por aquí. / POLYDOR



PONCHO K
Directo Karabanchel

El hijo espiritual de Robe Iniesta y *Extremoduro* repasa en un DVD su repertorio en una pequeña sala madrileña, ante un público que conoce al dedillo todas sus composiciones metálico-flamenquitas, y jalea entusiasmado sus improvisaciones poéticas sobre el escenario. Realización algo esquemática, una puesta en escena espartana, y crudeza sonora. Para incondicionales. / SONY BMG



WITHIN TEMPTATION

El verdadero éxito del Metal Gótico...

Punta de lanza, junto con los norteamericanos *Evanescence* e italianos *Lacuna Coil*, de esa curiosa mutación del *Heavy* conocida como *Gothic Metal*, caracterizada por los textos atormentados, la alternancia de aterradores muros de guitarras con bucólicas melodías de corte operístico y la marcada preferencia de sus seguidores por el *look* zombi-patibulario de fantasía para ellos y los sudarios de diseño combinados con largas melenas azabachadas para ellas. El grupo holandés más famoso del momento regresa pletórico con un cuarto disco de impresionante sonido y cuidadísima presentación que ya está escalando los primeros puestos de las listas de ventas. Y se anuncia gira antes del verano...

WITHIN TEMPTATION
The Heart Of Everything
SONY BMG



TOP SINGLES

1. **QUÉ HICISTE.** JENNIFER LÓPEZ (Como Ama Una Mujer / Sony & BMG)
2. **GIRLFRIEND.** AVRIL LAVIGNE (The Best Damn Thing / Sony & BMG)
3. **GRACE KELLY.** MIKA (Life In Cartoon Motion / Universal)
4. **WHEN THE STARS GO BLUE.** THE CORRS (La Colección Definitiva / Atlantic)
5. **PARA TODA LA VIDA.** EL SUEÑO DE M. (Nos Vemos En El Camino / DRO)

POR ANA MÁRQUEZ

SARA DA PIN UP

"No soy una chica mala, sólo reacciono ante las situaciones"



Tres palabras para definir *Trippin Up*.
Vuelo-mental-seguro.

¿Qué te permite el rap que no te ofrecen otros estilos de música?
Darle una importancia brutal a las letras y decirlas fuerte y claro... hasta que te sale una especie de venilla en el cuello... (risas). Es un elemento que en este primer disco se combina con naturalidad con la electrónica y el *funk*. Esta parte del *Hip-Hop* más evolucionada es la que más me interesa.

¿De qué te gusta hablar?
Las emociones más poderosas para mí están siempre entre el amor y el odio... ¡¡y los enfados que ambos provocan!!



SARA DA PIN UP | Trippin Up
SURREAL I.E.
Buenas letras sobre bases de electrónica y funk. Ella y su disco darán mucho de que hablar...

Vas de chica mala, ¿la vida te ha hecho daño?
¡Claro que no! No creo que lo que dicen mis letras sea ir de «chica mala». Sólo reacciono ante las situaciones como la mayoría de las chicas hoy en día, si una situación requiere caña se la damos y punto. Además, pongo mucha sangre a todo lo que hago y, si creo que algo puede mejorar, no me conformo.

¿Qué es lo que te diferencia y te asemeja de otras raperas que hacen rimas en castellano (Arianna Puello, La Mala...)?
Ambas me gustan y merecen mi respeto. Ellas vienen directamente de la cultura *Hip-Hop* y yo soy un poco más «mezclada». La Mala me parece una tía que ha trascendido mucho con sus letras y su personalidad y es capaz de decir cosas que ya se han dicho antes pero con un rollo tan único que te parecen del todo nuevas. Está claro que estamos en planetas cercanos, pero paralelos y supongo que comparto con ellas la forma de comunicar directa y algo sarcástica, pero musicalmente somos distintas.

¿El lugar perfecto para escuchar *Trippin Up*?
Con unos buenos auriculares, en bici por la ciudad, de día o de noche...

¿Por qué el rap es siempre tan combativo?
Originariamente nace en la calle de lugares bastante duros y como forma de expresar protestas. Pero a día de hoy y en España, por ejemplo, se utiliza también para letras más de vacileo o incluso para hablar de amor ¡Vale todo! Incluso he escuchado por ahí grupos que están yéndose al extremo opuesto haciendo letras totalmente de coña, quitándole hierro a todo.

Niña o mujer, ¿cómo te ves?
Ambas. Quiero mantenerlo así con 50 años...

Si te «sueltas la melena» ¿qué es lo que eres capaz de conseguir?
Todo lo que me proponga y que coincida con lo que los demás me permitan...

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
25 años, canaria, reside en Barcelona y lleva tatuado su nombre en el codo junto a una flor de loto.

CDETECA
Trippin Up es su primer disco, pero ha hecho pequeñas colaboraciones con Mucho Muchacho, Masstone y Triple XXX.

DE QUÉ VA
Rapera de nueva generación, deslenguada, guapa y muy «pin up». Canta en inglés, español y francés según lo que desee transmitir, pero siempre con una sensualidad arrolladora. Hace lo que quiere y como quiere.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



Ver en acción a Venom/ Veneno... llevábamos años soñando con ello.

Tobey Maguire ha dicho que no protagonizará una cuarta entrega.

POR **BRUNO SOL**

SPIDER-MAN 3

Spidey, el Hombre de Arena y, al fin, Venom. ¿Se puede dar más?

No vamos a repetir la típica coletilla de «es la película más esperada de la temporada», pero está claro que ***Spider-Man 3*** es la mayor apuesta de **Sony Pictures** en los últimos años. El descomunal éxito de *300* ha demostrado a los grandes estudios que el fenómeno cómic está lejos de agotarse, y la productora no ha escatimado en gastos (se rumorea que el presupuesto de la película superó los 250 millones de dólares) con tal de machacar a sus previsibles rivales en taquilla, entre ellos otra adaptación del universo **Marvel**: *Los 4 Fantásticos* y *Silver Surfer*. El gran plato fuerte de esta tercera entrega es la aparición del Simbionte, un ente con el que Peter Parker se fundirá para adquirir una mayor fuerza, cambiando el color de su traje, de rojo y azul a negro. Veremos al Simbionte en acción, tanto sobre el cuerpo de Peter como en el de Eddie Brock que, al contacto con el alien, se convertirá en Venom, uno de los villanos más legendarios del cómic. Y no será el único que pondrá en apuros a Spidey: también combatirá contra el Hombre de Arena y su amigo Harry Osborne, que siguiendo los pasos de su padre, se ha convertido en el nuevo Duende Verde.

Título original
SPIDER-MAN 3
Director
SAM RAIMI
Guión
ALVIN SARGENT
Reparto
TOBEY MAGUIRE, KIRSTEN DUNST, JAMES FRANCO, T.H. CHURCH, T. GRACE
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES

¡Más villanos! Nos quedamos con las ganas, al menos en esta entrega de ver a Curt Connors convertido en El Lagarto, pero sí disfrutaremos con la aparición de Venom y el escurridizo Hombre de Arena.



EL BUEN PASTOR

Robert De Niro humaniza los orígenes de la CIA

Con un guión francamente enrevesado que parte de un hecho puntual para ir saltando al pasado de cuando en cuando con un orden complicado, Robert De Niro retrata la creación de la CIA a través de la vida de Edward Wilson. El personaje protagonista interpretado por Matt Damon, nos recuerda a muchos personajes de las novelas de Graham Greene, ese novelista que tanto castigó al bando estadounidense en sus obras. La historia de Wilson se convierte en un obstáculo que eclipsa conscientemente a la propia y extremista agencia de inteligencia yanqui, puede que defraudando a algunos que hubieran querido ver a De Niro metiendo «más caña directa» a algunos de los episodios más deshonrosos de EE.UU. En cualquier caso, la película está realizada con un estilo «incorruptible» para los dogmas sagrados de la filmo-



Título original
THE GOOD SHEPERD
Director
ROBERT DE NIRO
Guión
ERIC ROTH
Reparto
MATT DAMON, ANGELINA JOLIE, ALEC BALDWIN, JOHN TURTURRO
Género
THRILLER
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL

TRANSFORMERS

Considerablemente más de lo que tus ojos ven...

Este verano van a rebosar, desde luego, películas cuya sola mención hace babear a cualquiera que haya sido un crío durante los ochenta: *Spider-Man 3, TMNT* y, cómo no, ***Transformers***. Hemos tenido ocasión de ver unos treinta minutos de metraje en un pase especial y os podemos asegurar que va a colmar las expectativas de los *fans*: sólo hay robots alienígenas del tamaño de una casa atizándose zurriagazos que harán temblar los cines. Hemos visto a *Optimus Prime*, poseedor quizás del diseño más respetuoso con el *transformer* original. Hemos visto a un brutal *decepticon, Scorponok,* dándole una violenta tunda a un grupo de marines. Y hasta hemos visto fragmentos de comedia de situación con robots gigantes. ¡No podemos esperar! PEDRO BERRUEZO

Título original
TRANSFORMERS
Director
MICHAEL BAY
Guión
ROBERTO ORCI Y ALEX KURTZMAN
Reparto
SHIA LABEOUF, MEGAN FOX
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL





TOP ACTORES-DIRECTORES



1 Clint Eastwood. Salga o no salga en su película, es simplemente el Rey: hace lo que quiere y encima bien.



2 Woody Allen. Prolífico como nadie, le dejamos el número 2 porque no interpreta: hace de sí mismo una y otra vez.,



3 Mel Gibson. El masoquismo visual es lo suyo y lo sabe. El emperador del marketing, sin duda.



4 Kevin Costner. ¿Qué fue de su batuta fílmica después de aburrirnos más de tres horas bailando con lobos?.



5 Robert De Niro. ¡Prodígate más detrás del objetivo, por favor!

tráilers



OCEAN'S THIRTEEN
oceans13.warnerbros.com/

¡Y ya van 13! Con un reparto de lujo, la saga de los Ocean's va a terminar pareciendo una serie más que un determinado número de películas.

HARRY POTTER: Y LA ORDEN DEL FÉNIX
www.laordendelfenix.es

Después de la polémica por las imágenes del «joven Potter» desnudo en su trabajo teatral, Warner se va a forrar todavía más con esta entrega del mago adolescente.

28 SEMANAS DESPUÉS
www.foxatomic.com/#movie:TitleId=7

Un español, Juan Carlos Fresnadillo (Intacto, 2001), toma el relevo de Danny Boyle en la secuela de los zombis que aterrorizaron las Islas Británicas con Londres desierto.

Los vuelos del dragón emplumado en Blu-ray Disc... No podía ser para menos.

Llega en un momento de saturación del género «Héroe»...

POR **ISABEL GARRIDO**

ERAGON

Fox hace volar dragones en Blu-ray Disc

Director
STEFEN FANGMEIER
Con
EDWARD SPELEERS, JEREMY IRONS, SIENNA GILLORY, ROBERT CARLYLE
Género
FANTÁSTICA
País de origen
EE.UU.
Audio
CASTELLANO, DTS Y D.D. 5.1; INGLÉS EN D.D. 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
19,99 € (Ed. Sencilla)
24,99 € (Ed. 2 DVD)
29,95 € (Blu-ray Disc)

DVD BLU RAY

Un *best seller* de aventuras que atrajo la curiosidad de muchos por la juventud de su autor (Christopher Paolini era un adolescente cuando publicó *Eragon*) no podía tardar mucho en tener una gloriosa adaptación cinematográfica cuando la utilización de efectos especiales estaba garantizada.

La historia de un héroe de humildes orígenes (Eragon, interpretado por Edward Speleers) destinado a acabar con el villano de oscuro pasado (John Malkovich, ¡ahí es nada!) es ya tan repetitiva, que si no fuera porque entra en acción un dragón, nos aburriríamos ya por la previsión de lo previsible. Irrepetible (¡seguro!), un irreconocible Robert Carlyle en «una de aventuras» que no disimula ni por un momento el aburrido carácter adolescente de la epopeya. Un tanto ñoña la historia que descaradamente juega a pegar con «superglutres» toda suerte de influencias del género con asombrosa falta de imaginación. Pero está claro: si uno cuenta con público adolescente en casa, es imprescindible y los chavales van a flipar con la «enorme y flamante» adaptación en *Blu-ray Disc*.

PELÍCULA ●●○○○ EXTRAS DVD ●●●○○ EXTRAS BLU-RAY ●●●○○



Extras en DVD y Blu-ray.

Los contenidos adicionales «pasan con creces la prueba de fuego». Las escenas eliminadas que ofrece, incluso en la edición sencilla en DVD, son un valor añadido nada despreciable. En la edición especial, muchos más reportajes y secretos como es lógico; entre ellos una entrevista al autor de la novela en la que se basa la película y, uno de mis preferidos, los *storyboards*.







¿J.J. JAMESON ES SPIDER-MAN?

ESTA ES SÓLO UNA DE LAS SECUENCIAS INÉDITAS QUE INCORPORA SPIDER-MAN 2.1, LA NUEVA VERSIÓN EXTENDIDA DE LA PELÍCULA DE SAM RAIMI, QUE CUENTA CON NUEVO METRAJE Y EXTRAS EXCLUSIVOS. TODO EN 2 DVD POR SÓLO 11,99 EUROS.



RATÓNPOLIS

Esos «pequeños roedores» tan recurrentes



Ingenio «apto para niños»: que es muy difícil cuando el responsable es un cerebro adulto...



... Vale, pero en los extras podía haber un «regalito» para sufridos papás.

DVD Utilizar como especie protagonista de una de dibujos a los ratones, no es lo más original y puede que el exceso de productos de esta índole haya terminado por saturar el mercado. Lo cierto es que eso de que al colarte por el váter te encuentres en una gran metrópolis hecha a base de deshechos, desde aquella serie de dibujos en 2D que algunos recordarán (no lo intentéis imberbes adolescentes) llamada *Los Diminutos*, no lo habíamos vuelto a ver con tanto detalle. Puede que la falta de dobles sentidos y la escasez de referencias adultas (que ahora es casi obligatorio en las de animación), le haya jugado una mala pasada a esta cinta que se sincera ahora con una edición digital a prueba de niños. ISABEL GARRIDO.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○

Con
HUGH JACKMAN Y KATE WINSLET EN LA VERSIÓN ORIGINAL
Audios
ESPAÑOL, INGLÉS, PORTUGUÉS Y CATALÁN EN D.D. 5.1
Subtítulos
CASTELLANO E INGLÉS, PORTUGUÉS, CATALÁN
Distribuye
PARAMOUNT H.E.
20 €





BORAT

La odisea de un impresentable que acabó nominado al Oscar

DVD ¿Cuánto hay de real y cuánto de ficción en ***Borat***? El falso documental creado por Sacha Baron Cohen (creador del no menos impresentable *Ali G*) ha sido una de las sensaciones de la pasada temporada, hasta el punto de haber sido nominado al Oscar al Mejor Guión Adaptado. Cohen fue invitado a presentar uno de los premios, pero se negó ante la imposibilidad de hacerlo caracterizado como Borat, ese estrafalario, misógino y racista periodista de Kazajstán que viaja hasta EE.UU., poniendo en tela de juicio los prejuicios de la sociedad yanqui. El DVD incluye desde escenas eliminadas a un vídeo de la policía de Kazajstán (tan falso como el protagonista). BRUNO SOL

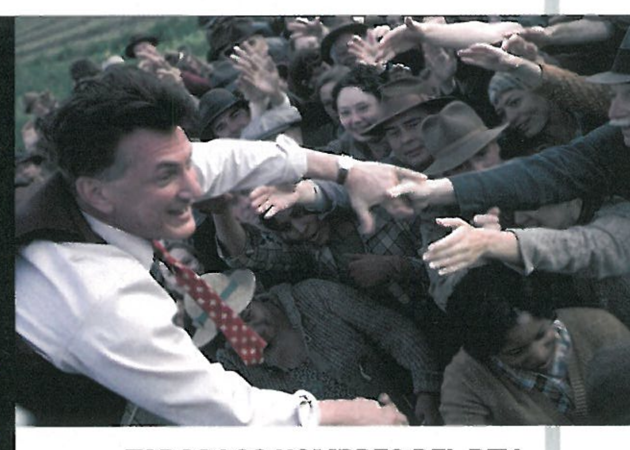
PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con
SACHA BARON COHEN, KEN DAVITIAN, LUENELL
Audios
CASTELLANO (5.1, DTS), INGLÉS (5.1), RUSO (2.0)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
20TH CENTURY FOX H.E.
19,95 €

LANZAMIENTOS EN BLU RAY

Siguen los lanzamientos en Blu-ray

Ahora que **PlayStation 3** ya está disponible en toda Europa, las principales compañías han abandonado su inicial timidez y anuncian nuevos lanzamientos en *Blu-ray* mes tras mes. La última, **20th Century Fox**, que pondrá a la venta a partir del 9 mayo *Alien Vs. Predator, En Honor a la Verdad, Hombres de Honor, La Sombra de la Sospecha* y *Sol Naciente*. Un poco más tarde, el 23 de mayo, llegará a las tiendas *Ice Age 2*.



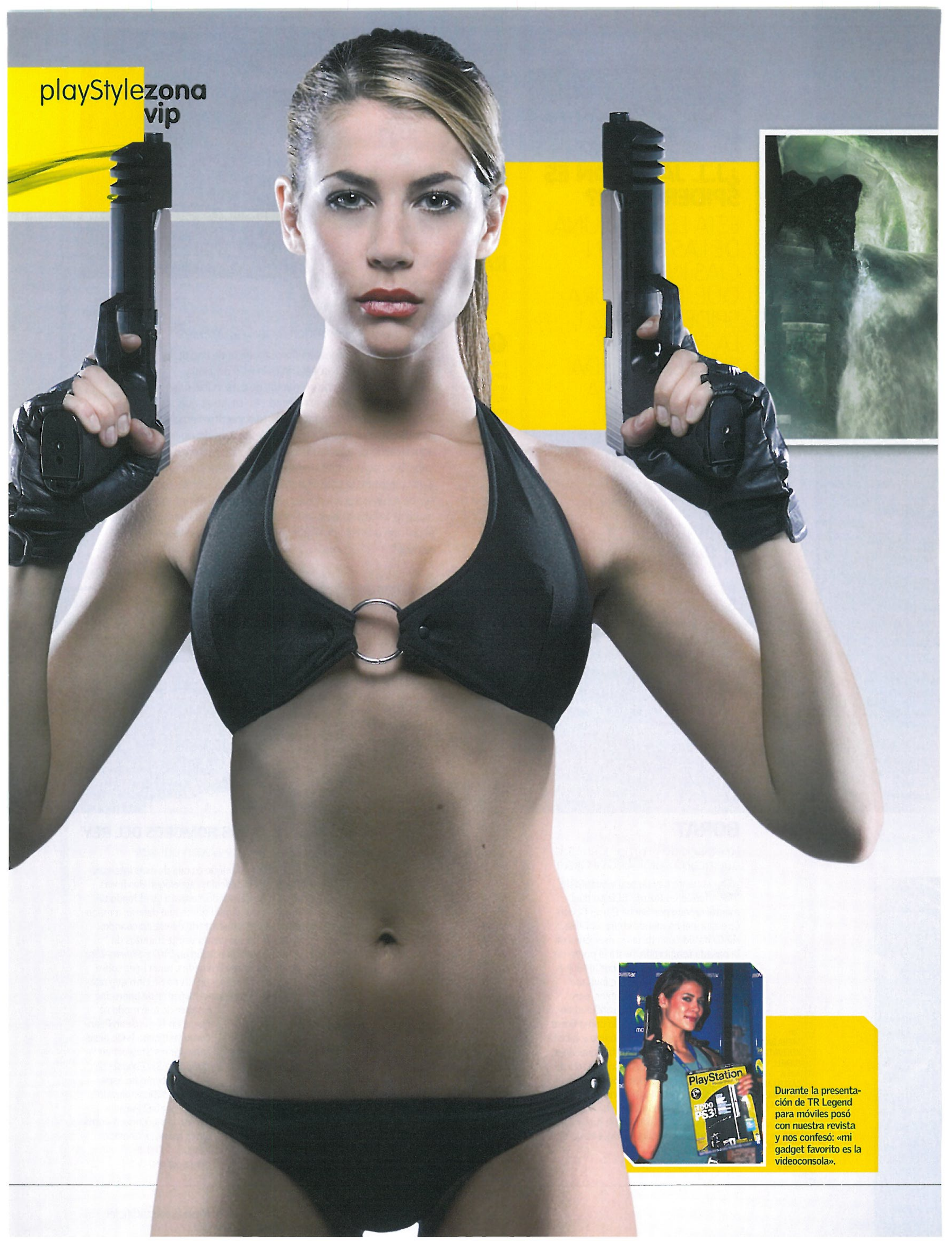
TODOS LOS HOMBRES DEL REY

De esas que hacen pensar

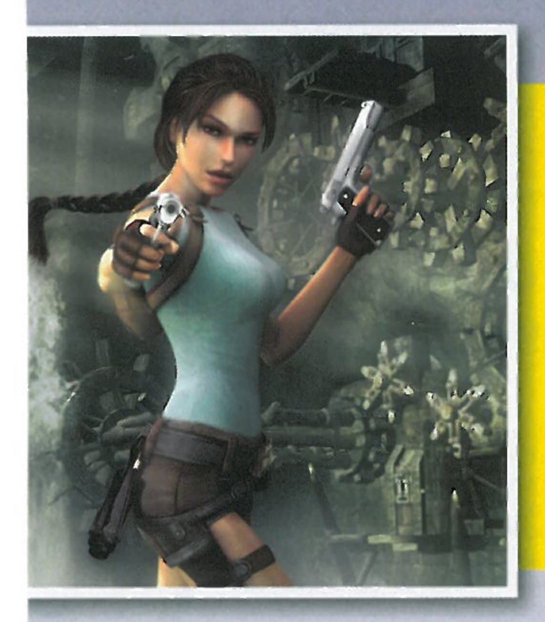
DVD BLU RAY Aunque es una de esas intensas películas que exigen dos horas de sesudo visionado, se trata en el fondo de un producto digital de los que dejarás a mano para volver a disfrutarlo de vez en cuando. Además de sus ciento veinte minutos de metraje neto, la edición en DVD y *Blu-ray Disc* ofrece escenas eliminadas, reportajes sobre las localizaciones y un Cómo Se Hizo que añaden más tiempo para disfrutar de buen cine y saber de qué modo se cuece un filme. Sean Pean, como ya hiciera hace ni se sabe James Stewart en *Caballero Sin Espada*, se presenta como un aspirante a político honrado... ¿cómo acaba? Para los que no la vieron será «otro extra más»... I. GARRIDO

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con
SEAN PENN, KATE WINSLET, ANTHONY HOPKINS, JUDE LAW, MARK RUFFALO, JAMES GANDOLFINI
Audios
CASTELLANO, INGLÉS EN D.D. 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (DVD)
29,95 € (Blu-ray Disc)



Durante la presentación de TR Legend para móviles posó con nuestra revista y nos confesó: «mi gadget favorito es la videoconsola».



GUAPAS Y JUGONAS

Son sexys, inteligentes y además están muy unidas a los videojuegos. Karima, Milla, Angelina, Verónica, Chenoa y Najwa nos cuentan su íntima relación con el mundo del píxel

POR ANA MÁRQUEZ

KARIMA ADEBIBE

Matarás por morir entre sus brazos

Cada vez que se anuncia un nuevo *Tomb Raider* la testosterona se dispara... En 1996 Nathalie Cook fue la primera modelo en dar imagen a la heroína de **Eidos**, muy normalita. Al año siguiente Rhona Mitra fue su sucesora y dicen las malas lenguas que «rellenó» sus pechos para llevar bien prieto el top de Lara. En 1998 llegó Nell McAndrew escandalizando a los más puristas al aparecer en el póster central de *Playboy* (agosto 1999). Tras ella apareció Lara Weller, la jovencísima Lucy Clarkson y en 2002 Jill de Jong. Pero hasta el año pasado no vimos la auténtica, la más bella Lara Croft de carne y hueso transformada en sinuosos polígonos en *TR Legend*. También será imagen de *Anniversary* y en su visita a España para promocionar el juego (*Legend*) para móviles pudimos hablar con ella y nos dijo: ***«estoy encantada de que me hayan elegido para ser la imagen de Lara justo ahora, cuando se cumplen 10 años de su nacimiento»***. Karima es, además, la más preparada de las siete ya que recibió cursos de formación en armas, helicópteros y motos, así como sesiones con la SAS, el ejército británico, ***«Lara es inteligente, tiene una gran cultura y ha viajado por todo el mundo. Me parezco mucho a ella, además de mi lado femenino, también soy un poco chicazo, ¡y me encantan los retos!»***. Nació en Londres hace 22 años y confiesa que su primer contacto con los videojuegos fue *Tomb Raider*, ***«espero que Lara de el salto a la nueva generación y me gustaría que el personaje fuera creciendo para, algún día, poder ver a su hija***

CHENOA

La chica con la que todos soñamos...

«En casa tengo una habitación para la Play. Me encantan los videojuegos, si tuviera más tiempo estaría enganchada» asegura Chenoa. Así, de su pasión por el mundo de los videojuegos, surgió la idea de convertirse en personaje de un juego en su videoclip *En Tu Cruz Me Clavaste*, ***«aparezco como protagonista y el jugador me va desnudando según avanza la aventura... ¡fue muy divertido!»***. Y nos confiesa que ***«de vez en cuando echo unas partidas al Pro Evolution Soccer para relajarme»***.



MILLA JOVOVICH

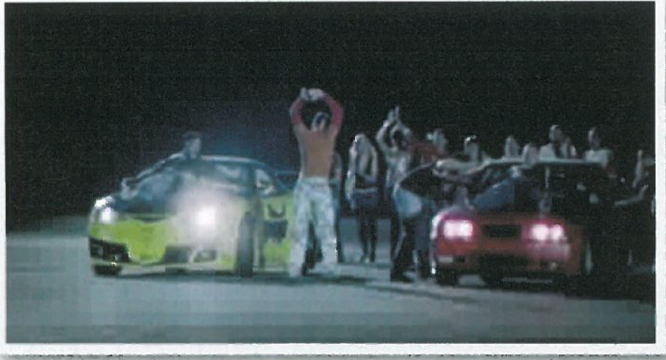
Aterradoramente angelical

Nacida para encarnar a Alice, protagonista de la saga *Resident Evil* en la gran pantalla. Angelical, dulce, encantadora... pero con tanta fuerza en su mirada que es capaz de aterrar al mismísimo demonio de un simple pestañeo. Luc Besson apostó por ella de entre más de 2.000 candidatas para dar vida a Leeloo en *El Quinto Elemento*. Brilló en ese papel y le sirvió para que años después (en 2001) Paul W.S. Anderson se inspirara en Milla para crear a Alice. ***«El hecho de que mi personaje no existiera en el juego me ofreció total libertad para interpretarlo»*** nos explicó la actriz en el estreno de *R.E. Apocalypse*. Para crear al personaje se preparó tanto en interpretación como en técnicas de lucha ya que recibió clases de *Taekwondo* y *Capoeira*, ***«Alice es capaz de romper un muro con uno de sus golpes»***, además contó con la ayuda del experto Phil Spangenberger para el manejo de armas. En otoño la podremos ver de nuevo en *R.E.: Extinction*, donde alcanzará otro nivel ya que ***«obtendrá nuevos e increíbles poderes»***, comenta Milla.

MÜRFILA

Ella sí que nos vuelve lokos, lokos

Cantante, compositora, actriz, realizadora, guionista, diseña ropa... vamos, una *Superwoman* y encima fue la promotora en TV de *SingStar Party* hace un par de años. Mürfila opina que ***«el juego refuerza las relaciones humanas y la terapia de risa, encima ves a la gente desafinar que da miedo y, naturalmente, esa es la gracia del juego, hacerlo muy mal»***. Lo dice de primera mano pues tras probar con sus amigos a cantar su propia canción, *Loko*, nos confiesa que ***«es un single muy chungo, incluso a mi me cuesta cantarlo ya que tiene notas muy altas en el estribillo»***. Y nos dio un consejo para cuando nos atrevamos a cantar su tema ***«chupito de whisky para afinar la voz»***.

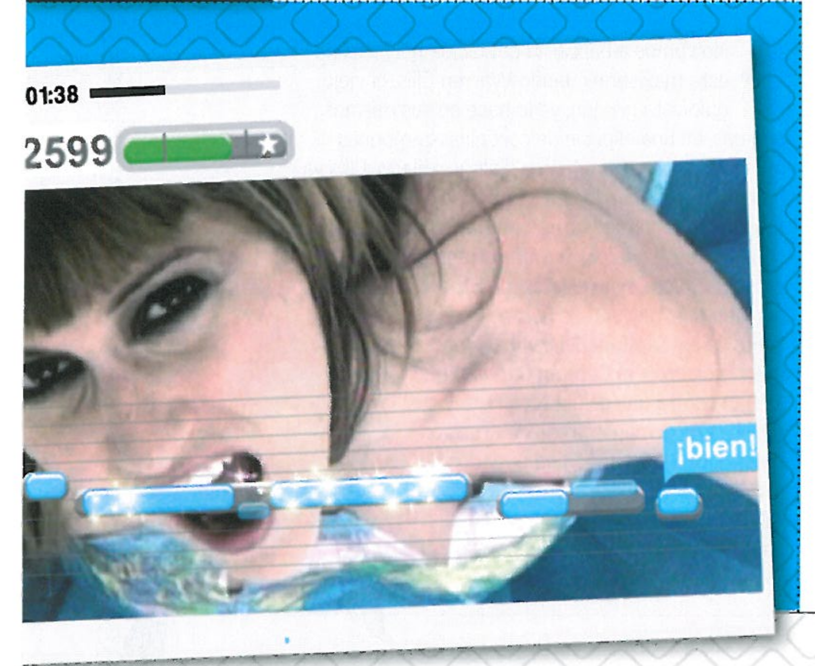




VERÓNICA ECHEGUI

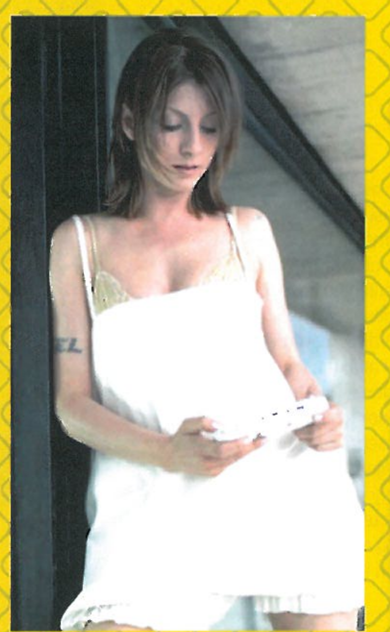
Una Lolita tunera

La vimos en *Yo Soy La Juani* y nos enamoró, no sólo porque es guapa y se comporta como una auténtica Lolita, sino porque juega con *Burnout*. ***«No soy muy aficionada a los videojuegos, pero reconozco que este mundo me llama mucho la atención»***, confiesa Verónica y añade, ***«una de las secuencias de la película de Bigas Luna en la que más me divertí fue, sin duda, en la de las carrera de coches»***, donde la Juani conduce un coche teneado con el Jonah (Dani Martín) subido en el capó y lucha por llegar la primera a la meta, ***«en el momento decisivo de ganar la carrera la Juani se imagina que juega al Burnout, por eso sabe cuando hay que meter el turbo para vencer»*** nos comenta.



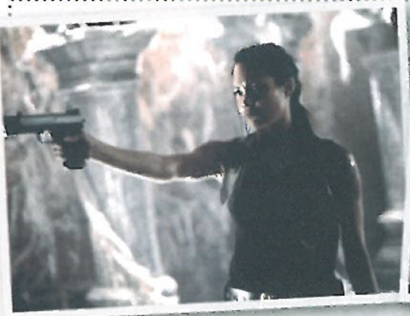
NAJWA NIMRI

Geisha por un día, sexy toda la eternidad



Irreverente, impredecible e innovadora. Najwa cumple con las tres «I» que definen **PlayStation** (según Cristina Infante, *Brand Manager* de **Sony C.E.**) y por eso fue la elegida para ser imagen de **PSP** blanco porcelana. En el *spot* de televisión la pudimos ver transformada en *geisha* mientras jugaba con la portátil, y nos confesó que de todos los juegos que ha probado el que más le gusta es *Street Fighter*, ***«soy muy buena con una de las chinas, el juego consigue que mi mente se evada por completo. Es un buen relajante»***.







ANGELINA JOLIE

La más sensual heroína del celuloide

Entre las guapas y jugonas no podía faltar la mujer más sexy de la historia, o por lo menos así lo decidieron los miles de internautas que contestaron la encuesta de una cadena de televisión británica hace unos meses. Lara Croft, para asombro de todos, también aparece entre los más sexys, en el puesto número 6. Único personaje de ficción que ha conseguido colarse entre los 100 elegidos, posiblemente gracias a que Jolie la diera vida en la gran pantalla. ***«Lara Croft es la mujer que muchas hubiéramos querido ser»*** así habló de la heroína virtual cuando la encarnó por primera vez en la gran pantalla en 2001 y añadió ***«es fuerte, con carácter, tiene a todos los tíos con el cuello apretado, es aventurera... y todo ello sin dejar de ser sexy y femenina. Lara es capaz de matarte sin perder el erotismo»***. Cierto es, y si no vuelve a ver *La Cuna de la Vida*.



libros



SPIDER-MAN

La versión definitiva

Presentar *Spider-Man* a estas alturas da hasta vergüenza. Con casi 45 años de tebeos, varias series de animación, videojuegos y la tercera adaptación cinematográfica a la vuelta de la esquina, ¿quién no conoce a Peter Parker y sus dualidades tormentosas? Cuando Stan Lee y Steve Ditko crearon el personaje en 1962, hicieron algo más que zarandear las bases del género superheroico con un héroe sobrepasado por los problemas cotidianos. Parece consensuado que la mejor guía sobre el personaje, la más completa, es ésta del guionista (y jefazo de **Marvel** en los 90) Tom DeFalco: todos los detalles década a década, villano a villano y saga a saga, en una nueva edición actualizada.

Autor **TOM DEFALCO**
Editorial **EDICIONES B**
Páginas **184**
PVP **24,95 €**




TOP LIBROS EN EL TIEMPO

1. **PUERTA AL VERANO** – Robert A. Heinlein
2. **LA MÁQUINA DEL TIEMPO** – H.G. Wells
3. **LAS PUERTAS DE ANUBIS** – Tim Powers
4. **CRONOPAISAJES** – Varios autores
5. **MATADERO CINCO** – Kurt Vonnegut



TOP CÓMICS SAMURAIS

1. **LOBO SOLITARIO Y SU CACHORRO** – Kazuo Koike y Kojima
2. **LA ESPADA DEL INMORTAL** – Hiroaki Samura
3. **KOGARATSU** – Bosse y Michetz
4. **RONIN** – Frank Miller
5. **USAGI YOJIMBO** – Stan Sakai

figuras

HONG KONG PHOOEY

Un indispensable de estantería

No vamos a ser nosotros los que nos quejemos de que Todd McFarlane ya no dibuje tebeos. Que se haya dedicado a la producción incansable de figuras de acción y estatuillas impresionantes es sólo una de las razones. Dentro de la serie de **McFarlane Toys** dedicada a los personajes de la productora **Hanna Barbera**, está este maravilloso *Hong Kong Phooey* con espacio reservado en cualquier colección que se precie. Y no es el único tesoro: atención a Penélope Glamour y Patán (mismo precio y dimensiones), o al hiperbólico Capitán Cavernícola.



Fabricante **MCFARLANE TOYS**
Dimensiones **18 CM.**
PVP **20,95 €**

Guión **WARREN ELLIS**
Dibujo **STUART IMMONEN**
Editorial **PANINI COMICS**
PVP **12 €**



NEXTWAVE

HEALING AMERICA BY BEATING PEOPLE UP

Superhéroes piratas contra la industria militar

cómic

No vamos a buscar la definición perfecta de esta maxiserie cuando Warren Ellis, el viejo guionista gruñón, ya lo hace en sus mismas páginas, en una especie de cortinillas zumbonas muy suyas entre guantazo y diálogo afilado. Ellis ya ha puesto patas arriba en otras ocasiones el mundo superheroico (creó *The Authority* y series como *Planetary* o *Global Frequency*) y presenta ahora, bajo el trazo de Stuart Immonen, un nuevo grupo de héroes (rescatados, la ex-Capitana **Marvel**, o creados para la ocasión, el Capitán Capullo) que luchan contra una célula terrorista y sus pruebas de armamento de destrucción masiva. Hombres-máquina pagados de sí mismos, *celebrities* mutantes de poca monta adictas al móvil, robots, koalas asesinos y archienemigos con crisis nerviosas... «Nextwave es amor».



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda

II FESTIVAL CULTURA POP
AUDITORIO PARQUE DEL PARAISO
19-22 ABRIL

ABRIL 19

II FESTIVAL CULTURA POP. Del 19 al 22 de abril en el Auditorio Municipal del Parque Paraíso (Madrid).

ABRIL 20

CINE Y VIDEOJUEGOS. Estreno de la peli Tú La Letra y Yo La Música y lanzamiento de F.E.A.R.

ABRIL 21

SKATE. Clasificatoria en Bilbao de la Competición Mundial de Skate que se celebrará en Suecia (en junio).

ABRIL 22

ABRIL 25

CINE EN CASA. A la venta en Blu-ray Enemigo Público y en DVD Déjà Vu.

ABRIL 26

EL HIJO DE LA MUERTE. A la venta la segunda parte de Death Jr. para PSP.

ABRIL 28

JARABE DE PALO. Concierto en Málaga (Sala Vivero) presentando su último trabajo, Adelantando.

ABRIL 30

MAYO 1

MAYO 3

FÁBULA. No te pierdas el directo del grupo canario en Valladolid (Sala Cabaret Pop).

MAYO 7

MAYO 8

MAYO 11

CASHBACK. Humor inglés del bueno, largometraje dirigido por Sean Ellis.

MAYO 12

FESTIVAL CULTURA URBANA. Dos intensos días de conciertos Hip-Hop y arte urbano: graffitis, breakdance...

MAYO 13

MAYO 14

MAYO 15

DELUXE. Conoce su nuevo álbum, Fin de Un Viaje Infinito, en directo en Madrid (Universimad).

MAYO 18

ZODIAC. Filme basado en la historia real del asesino en serie que aterrorizó San Francisco en 1967.

MAYO 20

ELTON JOHN. No te quedes sin tus entradas para verle en concierto, en Vitoria.

MAYO 22

PIRATAS DEL CARIBE. Controla a Jack y Will en la nueva entrega En El Fin del Mundo.

MAYO 23

MAYO 24

MAYO 25

SFDK. Sus rimas en directo dicen mucho más. Actúan en el Festival Territorio que se celebra en Sevilla.

MAYO 26

MAYO 30

CULTURA URBANA 07
11 12 MAYO



EL COLISEO. El Anfiteatro Flavio es, sin duda alguna, el monumento más impresionante de toda Roma. Su precioso aspecto nocturno te dejará sin palabras.

turismo

PASSPORT TO... ROMA

Un viaje al epicentro de la historia

La capital italiana es una excelente opción como escapada de fin de semana o disfrute de unas pequeñas vacaciones. Si te consideras un amante de la historia, disfrutarás como un enano recorriendo todas y cada una de las calles de la ciudad, todas ellas repletas de anécdotas de la civilización más poderosa que ha visto el mundo. Su marcado carácter mediterráneo hará que te sientas como en casa.



ocio

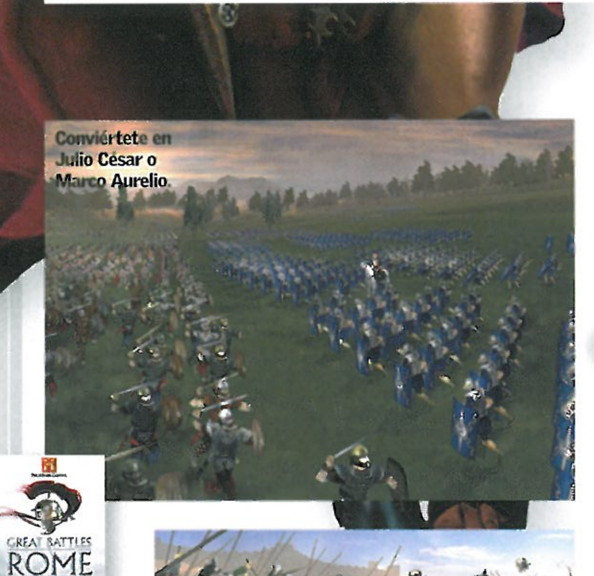
PASTA, MODA Y DIVERSIÓN

No solo de «piedras» vive el hombre

Tras patear media ciudad y disfrutar de los enclaves históricos que te harán retroceder en el tiempo y sentirte como un auténtico ciudadano de la Roma Antigua es hora de regresar al siglo XXI y disfrutar de las amplias ofertas de ocio y diversión que se esconden tras las silenciosas ruinas. En el bohemio barrio Trastévere podrás saborear deliciosas *pizzas* artesanas mientras que en los alrededores de la *Fontana de Trevi* se sirven los helados más sabrosos. Y, por supuesto, obligado es subir las escalinatas de la Plaza de España...

UN PASEO POR LAS RUINAS ROMANAS

De la mano de Virgin Play nos desplazamos a Roma. Allí pudimos, aparte de conocer el último título de la compañía, visitar la ciudad y retroceder varios siglos en el tiempo.



Conviértete en Julio César o Marco Aurelio.

Género ESTRATEGIA
Lanzamiento 18 DE MAYO
P.V.P.: 29,95 €

Controla a más de 20 tropas en 14 campañas.

juego

CANAL HISTORIA: GREAT BATTLES OF ROME

«Si vis pacem, para bellum...»

PSP PS2 O lo que es lo mismo, «si buscas paz, prepárate para la guerra». El videojuego de **Virgin Play** pondrá al jugador en la piel de los legendarios emperadores que convirtieron a la pequeña ciudad de Roma en el Imperio más grande jamás forjado. Concebido como un juego de estrategia en tiempo real, más de 100 batallas épicas han sido recreadas con un estilo que mezcla la crudeza y realidad de la época con el cinematográfico estilo narrativo del Canal Historia.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA. The Great Battles Of Rome nace de la estrecha colaboración entre Slitherine Soft., Black Bean y Canal Historia. Se han introducido un total de 50 minutos de documental basados en este épico transcurso de nuestra civilización.



televisión

CÓMO VIAJAR DESDE EL SILLÓN

Otra forma de conocer mundo

Si no tienes «plata» para conocer la ciudad del Vaticano y el juego no te desvela lo suficiente como para enterarte de todos sus secretos, una buena alternativa es ver el «documental» sobre Roma en el Canal Historia. Su característico formato audiovisual, más cercano al cine que a los típicos documentales de La 2, hace más entretenido su visionado. Pero, como es lógico, siempre es mejor viajar hasta allí y conocerla en persona.

POR CARLOS BURDALO

TODA LA INFORMACIÓN PARA **PS3, PS2** Y **PSP**
GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS

PlayStation®
Revista Oficial - España

¡SUSCRÍBETE AHORA POR MENOS DE 27 €!

1 AÑO
12 NÚMEROS

PlayStation 2 | PSP | PLAYSTATION 3
PlayStation® Revista Oficial - España
SÓLO 1'95

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A PLAYSTATION - REVISTA OFICIAL Por un año al precio de 26,55 €. Incluye descuento del 25%.
Precios para el extranjero (envío por avión): Europa: 81 €. Resto países: 99 €.

NOMBRE Y APELLIDOS ______

DIRECCIÓN ______

POBLACIÓN ______ CÓDIGO POSTAL ______ PROVINCIA ______

NIF ______ TELÉFONO ______

FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón nominativo a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. O'Donnell, 12; 28009 Madrid.
- ☐ Giro postal Nº ______ a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. c/O'Donnell, 12; 28009 Madrid.
- ☐ Domiciliación bancaria. Entidad: ☐☐☐☐ Sucursal: ☐☐☐☐ DC: ☐☐ Cuenta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- ☐ Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ºFecha de caducidad de la tarjeta ☐☐/☐☐

Titular ______ FIRMA DEL TITULAR (imprescindible)

ENVÍA ESTE CUPÓN A: Ediciones Reunidas, S.A. PlayStation - Revista Oficial. Departamento de Suscripciones. O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
Tel: **902 104 694** (Horario: de 9 a 14) Fax: 91 586 33 52
e-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique



INSPIRACIÓN PIRATA

Todo lo que necesitas para tener un look tan canalla como el de Jack Sparrow, adaptado al siglo XXI, claro: chic, sport, casual y muy urbano.

1 Cinturón de Hugo Boss en piel con adorno e incrustación de perla negra (PVP no confirmado).

2 Camiseta de estampado rockero de Levi's. **45 €**

3 Cordón de cuero y placa en acetato con alas de plata incrustadas. De Diesel. **220 €**

4 Sandalia de dedo en piel, De Clarks. **139 €**

5 Piratas denim con costuras transversales. Pull & Bear. **39,95 €**

POR ANA MÁRQUEZ

NUESTRO PREFERIDO

LA FIRMA DEL CORSARIO

La calavera, un imprescindible de este verano

Nos ha chiflado. Son unas unas Converse en piel negro y al otro lado donde va el logo de la firma ihan colocado una calavera! Son las zapatillas inspiradas en el polémico programa Jackass de Johnny Knoxville. **120 €**.

KTM X-BOW, DEPORTIVO PURO Y DURO

+ Materiales de alta resistencia y calidad. Diseño original para los más puristas.

− No tiene techo ni maletero. En el depósito de carburante sólo caben 35 Litros.

¡Con chasis de fibra de carbono!

El deportivo ***KTM X-Bow*** es, de momento, un prototipo que el fabricante austriaco de motocicletas piensa convertirlo en un vehículo de calle para el próximo año 2008.

Para mayor estabilidad, el motor está colocado en la parte central trasera, el cual se lo ha facilitado la marca **Audi**. Una de las curiosidades de este deportivo con pinta galáctica es que no tiene maletero y muy poco hueco, por no decir ninguno para guardar objetos. Los obligatorios triángulos que se colocan en el asfalto en caso de avería van colocados en un pequeño hueco debajo de los pies del asiento del acompañante. Tampoco lleva puertas, ni techo, ni parabrisas. Por lo que cuando llueva, tendrás que cobijarte debajo de un puente, o bien deberás conseguir un paraguas.

Como es habitual en este tipo de vehículos que apuestan por la ligereza para ganar en prestaciones, el chasis es de fibra de carbono. El peso de este bólido es de unos 775 Kilos aproximadamente; una pluma. Toda la información y los mandos están ubicados en el volante y los asientos no se pueden regular, aunque para adaptarse al puesto de conducción al menos se puede jugar con la distancia de los pedales. Asimismo, como todo buen deportivo, lleva tracción trasera con el que se puede uno divertir de lo lindo en un circuito.

Este prototipo admite pocas concesiones a la comodidad, ya que está concebido más bien para los amantes de la conducción deportiva pura y dura.

Motor **2 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **220 CV**
Aceleración 0-100 Km/h **3,9 S** | Velocidad Máxima **218 KM/H**
Consumo medio (L /100 Km) **9,1** | Precio: **NO DISPONIBLE** | En el depósito de combustible sólo caben 35 litros. **www.honda.es**



Frenos potentes. Aunque es un bólido que pesa poco, los ingenieros no han escatimado nada a la hora de colocarle unos frenos Brembo de 305 mm. de diámetro delante y 262 detrás. Por otra parte, la caja de cambios es manual de seis velocidades, pero con el tiempo podrá incorporarse una automática.

RENAULT TWINGO GT, EL REY DE LA CIUDAD

A pesar de su tamaño es un utilitario bastante espacioso

Mide 3,60 metros de largo, 1,47 de alto y 1,74 de ancho. Un poco más grande que el ***Twingo*** de la anterior generación. La versión ***GT*** se diferencia de sus hermanos por llevar un motor de 101 caballos de potencia, por equipar una suspensión deportiva más firme y por un equipamiento específico más atractivo.



POR MOTOR ZETA

despedida y CIERRE



Nuestro director de arte tiene tanto talento (y tanto tiempo libre) que cada mes realiza varias versiones de la portada. Él y el director de la revista deciden cuál será la definitiva mediante un «pulso gitano».



LO MEJOR DEL SECTOR

Como ya sabrás a estas alturas, el pasado 19 de marzo tuvo lugar la entrega de premios de PlayStation Revista Oficial. Allí acudimos la redacción en pleno (puedes vernos en la fila inferior junto con Manolo Lama, presentador del evento). En las superiores posan los galardonados, irradiando la felicidad que les producía el haber sido reconocidos con tan prestigioso premio.



» Los primeros. Anna posa junto a los primeros compradores de una PS3 durante la noche de su lanzamiento. Tendrán consola, pero jamás a nuestra redactora favorita.



La noche del 22. Tras la apertura de las tiendas a media noche, llegó la hora de la fiesta y el despiporre.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ROCKY BALBOA

Ganadores de 1 juego + 1 camiseta + 1 llavero + 1 póster:
Miguel Hernández Salat (BARCELONA)
Pablo Canoura González del Alba (MADRID)
Ramón Carcelén Cavia (CIUDAD REAL)
Encarnación Sánchez Sáez (ALICANTE)
Luis Chaos Serrano (LUGO)

Ganadores de 1 juego + 1 camiseta + 1 llavero:
Adraham Díaz Navarro (VALENCIA)
Germán Civera Roig (CASTELLÓN)
Enrique López López (BARCELONA)
Pedro J. Gómez Puga (BARCELONA)
Guillermo Trujillo Ramos (MADRID)

CONCURSO DUNGEON SIEGE
Milagros Cerezo Cabrera (Sta. Cruz Tenerife)
Cristian García Serrano (BARCELONA)
Andrés Sánchez Ródenas (ALICANTE)
Csaba Zsolt Ugrai (TOLEDO)
Jon Álvarez González (ÁLAVA)
Adrián Ballesta Fernández (I. BALEARES)
Mª José Fernández León (TOLEDO)
Javier Fidalgo Rodríguez (MADRID)
Concepción Tijeras Baños (ALMERÍA)
Roque Rodríguez Sánchez (GRANADA)
Rubén Castillo Rodríguez (TARRAGONA)
Ángel Bellot Ruiz (VALENCIA)
Milagrosa Mariño Campio (Fuerteventura)
Sergio Prieto Presto (VIZCAYA)
Michael Parra Dack (TARRAGONA)
Santos Rey Lara (MÁLAGA)
José M. Montero Ortiz (SEVILLA)
Carmelo Mesa Doniz (Sta. Cruz de Tenerife)
Manuel García Campos (MADRID)
Chavier Barberá Pages (BARCELONA)

CONCURSO CANIS CANEM EDIT
Pedro Poderoso Jiménez (MADRID)
Daniel Piña Gil (CÁDIZ)
Guillermo Portillo Guzmán (CÁDIZ)
Francisco Lozano Rey (CÁDIZ)
L. Carlos González Buelga (ASTURIAS)
José Aragón Flores (BARCELONA)
Gloria Durán Santé (BARCELONA)
Juan Pablo Pérez (GUADALAJARA)
Santiago Cola Romero (VALENCIA)
Marcos Torres Maestro (MADRID)
Silvia Falcón Daranas (GERONA)
César Martínez Sánchez (BARCELONA)
Mª Carmen Martínez Sanjurgo (SEGOVIA)
Emilio Rivas Peralta (ALMERÍA)
Sergio Poza López (MADRID)
Mª del Mar Melgarez Ruiz (MÁLAGA)
José Ángel Pedalta (11207 CÁDIZ)
Roberto Muñoz de Frutos (MADRID)
Carlos Herráez Clemente (MADRID)
Mª E. Martín Lopez de Tejada (SEVILLA)
Mark Olonia (BARCELONA)
Consuelo Toledo Andúa (MURCIA)
Mª Carmen Martínez Raya (JAÉN)
Adrián Moreno Dávila (VALENCIA)
Adrián Pescador Huerta (VALLADOLID)

CONCURSO GUITAR HERO II
Iván Martín Tejero (TOLEDO)
Alejandro Blanco Paredes (LA CORUÑA)
Daniel García Pérez (ZARAGOZA)
Piedad Fernández López (GRANADA)
Eduardo Rodríguez Martín (MADRID)
Daniel Vidal Herrero (VALLADOLID)
Andrés Calderón Rico (MADRID)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Javier González Ortega (BARCELONA)
Miguel C. Pérez Galíndez (VIZCAYA)



BURNOUT™
DOMINATOR
CONDUCCIÓN EXTREMA EN ESTADO PURO
MASROTIANNI
ST
KERREOL
3+
www.pegi.info
PlayStation®2
PSP™
EA
www.burnout.es
© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PSP" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.